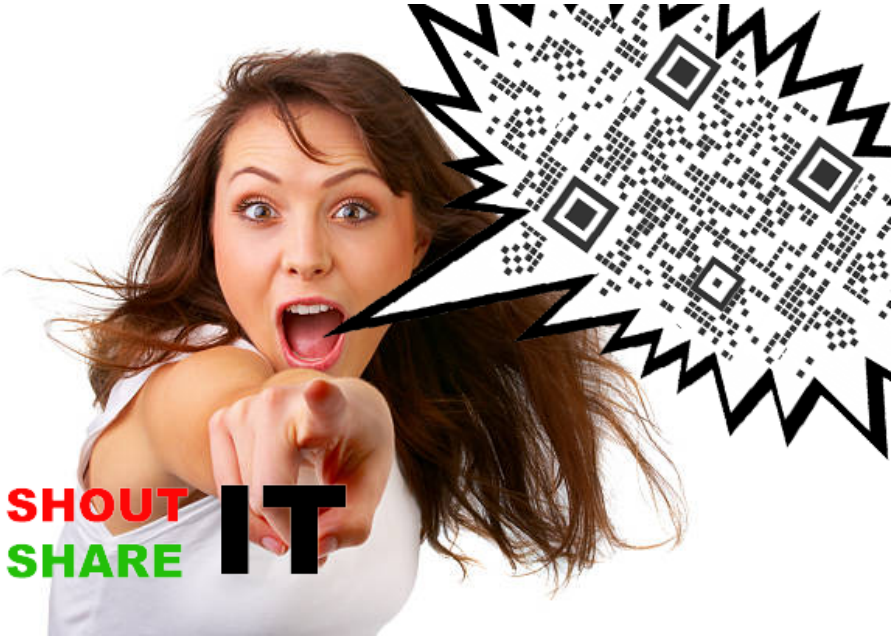
В. Бачурина
Развивающие игры
500 игр на развитие мышления, логики и творческих способностей ребенка


SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Играя, ребенок не просто проводит свободное время: он познает окружающий мир, учится общаться со сверстниками и взрослыми, проявляет свои способности. Книга «Развивающие игры» включает в себя наиболее интересные развивающие игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Игры на развитие силы ловкости, творческого мышления и логики, ролевые и настольные помогут родителям и воспитателям заинтересовать ребенка, подготовить его к школе, организовать веселый детский праздник.

- Вероника Николаевна Бачурина
  - Введенеие
  - Часть I. Групповые игры
    - Глава 1. Игры на свежем воздухе
      - В походе
      - На спортивной площадке, во дворе
      - Вспомним старые игры
      - Национальные игры
      - Зимние забавы
    - Глава 2. Быстрее, выше, сильнее
      -
      - Игры в группе
      - Командные игры
      - Эстафеты
    - Глава 3. Ролевые и подражательные игры
      -
      - Ролевые игры
      - Поиграем в сказки
      - Поиграем в профессии
      - Дочки-матери
    - Глава 4. Давай устроим праздник
      - Детский день рождения
    - Глава 5. Вкторины и конкурсы
      -
      - Игры-поединки
  - Часть II. Индивидуальные игры
    - Глава 1. Скоро в школу собраться (учимся читать, писать, считать)
      - Игры по развитию речи
      -
      -

- ■
- ■
- ■
- ■ Занимательная арифметика
- ■ Окружающий мир и я

■ Глава 2. Сам себе чародей. Фокусы

- ■
- ■ Фокусы с бумагой
- ■ Фокусы с веревкой
- ■ Фокусы с монетой
- ■ Фокусы с картами
- ■ Фокусы с реквизитом

■ Глава 3. Домашняя игротека

- ■
- ■ Настольные игры
- ■ Играем всей семьей
- ■ Вкусные игры
- ■ Активные игры

○ Заключение

Вероника Николаевна Бачурина
Развивающие игры

Введенеие

Что может быть увлекательнее и интереснее сказочного мира детских игр, безграничного царства фантазии и веселья, где невозможное возможно, где ты сам себе волшебник и режиссер, где происходят невероятные приключения и чудеса?

Играя, дети познают окружающий мир и себя в нем, реализуют огромные творческие возможности, заложенные в каждом ребенке, приобретают бесценный опыт общения и необходимые для жизни навыки. Каждый маленький человек изначально талантлив по-своему. Он и мастер, и актер, и художник, и мыслитель. В глубине души каждый взрослый человек остается ребенком, на всю жизнь сохраняя тягу к игре.

Приобщиться к увлекательным играм, организовать интересный и плодотворный совместный досуг вашим детям и вам поможет книга «500 самый интересных игр». В ней представлены как самые простые игры для дошкольников, так и более сложные для детей постарше.

Некоторые игры дети могут организовать самостоятельно, другие потребуют обязательного участия взрослых. Предварительно снабдите детей необходимым инвентарем. Некоторые игры можно организовать, используя подручные средства (на свежем воздухе), для других, напротив, необходима предварительная подготовка ведущего.

В нашем сборнике есть игры, предназначенные как для группы детей, так и для индивидуальных занятий с вашим ребенком. В любом случае, наблюдая за своими детьми или участвуя в их играх, вы откроете много нового и в детях, и в себе самих.

Развивающие разделы направлены на познание окружающего мира («Окружающий мир и я»), подготовку к школе («Скоро в школу собираться»), ролевые игры помогут раскрытию творческих способностей детей формированию у них навыков общения, расширят их представления о профессиях. Раздел «Подумаем вместе» ориентирован на развитие логического мышления.

Игры, собранные в разделе «Давай устроим праздник!», помогут интересно провести детский день рождения, утренник в детском саду, школьный вечер.

Игры на свежем воздухе позволят занять детей во дворе и на улице, на прогулке и в походе. Раздел «Быстрее, выше, сильнее» подскажет, как организовать активный отдых и провести спортивные состязания.

Мы надеемся, что книга будет полезна не только детям, но

станет хорошим помощником и родителям, и воспитателям детских садов, и учителям начальных классов. Откройте удивительный мир игр вместе с детьми!

Часть I. Групповые игры

Глава 1. Игры на свежем воздухе

В походе

Весна и лето – время турпоходов, длительных прогулок, поездок на природу. Игры, предложенные в этом разделе, не требуют сложной предварительной подготовки и легко впишутся в план похода, разнообразят прогулку, позволят организовать досуг на привале.

Вокруг колонны

Группа детей идет по дороге, построившись в колонну по одному или парами. Водящий выходит из колонны и идет в стороне. По сигналу руководителя начинается игра: водящий подходит к кому-либо из ребят в колонне и дотрагивается до него, а затем обегает идущую колонну в любом направлении. Осаленный игрок бежит в противоположную сторону и тоже обегает колонну. Оба стремятся занять освободившееся место. Тот, кому это удастся, останется в строю. Опоздавший водит.

Глазомер

Во время прогулки руководитель останавливает группу на короткое время, указывает на дерево, дом или другой объект и предлагает угадать, сколько до него шагов. Для проверки ответов выбирают одного (самого рослого) из ребят, он направляется к дереву и считает шаги.

Флажки

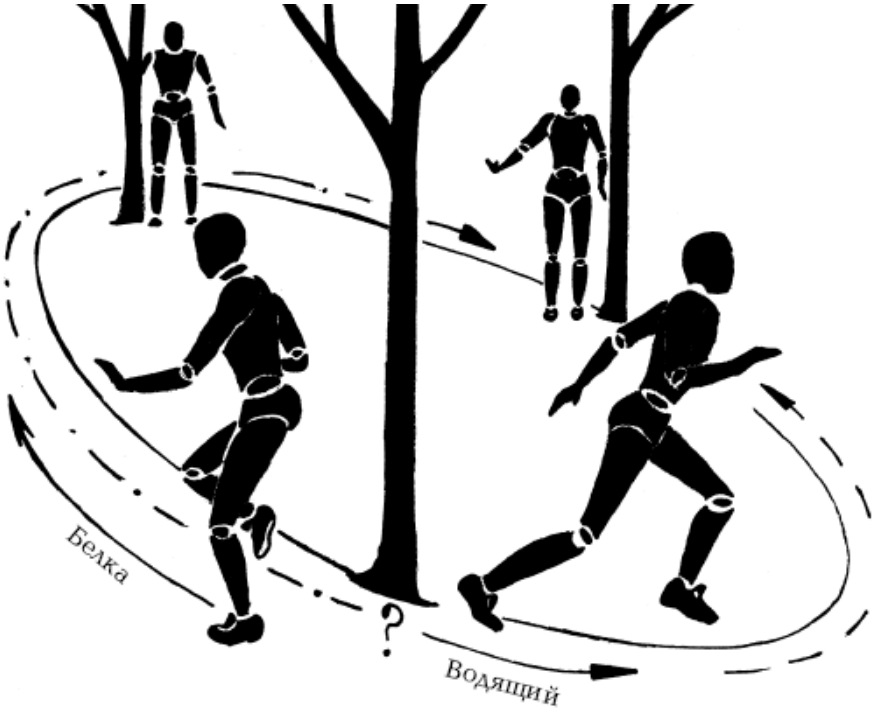
На небольшой поляне или участке парка (лучше выбрать участок, где много кустов, скамеек, деревьев) прячут несколько флажков в таких местах, где их трудно обнаружить, но не маскируя. На поиски флажков отводится 10–15 мин, затем подается сигнал, по которому дети должны отдать найденные флажки. Побеждает тот, у кого их больше.

Невидимки

Водящему завязывают глаза на 5 мин. За это время остальные участники должны спрятаться в пределах полянки. Водящий пытается обнаружить спрятавшихся. В конце игры по сигналу все необнаруженные игроки выходят из своих укрытий.

Дружок, одолжи дубок

Необходима полянка с деревьями по окружности. Участники игры – белки. Каждая стоит у своего дерева. У игрока, выполняющей роль водящего, дерева нет. Он ходит по полянке, выбирает дерево любой белки и говорит: «Дружок, одолжи дубок». После этого белка бежит вокруг полянки вправо, а ведущий – влево. Сделав круг, они оба стремятся занять освободившееся дерево. Тот, кто не успел, становится водящим.



Зарубки

Играющие выбирают полянку, на которой растет несколько деревьев – 10–15 стволов. У каждого дерева становится сторож, он охраняет его, касаясь ствола рукой. 3–4 дерева остаются без сторожей, но сторожа должны охранять их тоже. Водящему нужно поставить мелом пять меток на стволах деревьев.

Поскольку некоторые из деревьев остались без «сторожей», играющим приходится перебегать от дерева к дереву. Водящий должен опередить сторожа и поставить метку прежде, чем тот коснется рукой охраняемого дерева. За один раз можно поставить только одну метку.

Если за определенный срок водящему не удалось поставить все метки, его заменяют другим.

Корзинка

На веревке длиной 1 м к ветке дерева подвешивают корзинку и раскачивают.

Участники игры забрасывают в корзинку с расстояния 3–4 м разные плоды, собранные на прогулке: один участник шишки,

другой желуди, третий каштаны и т. п. Бросают до тех пор, пока корзинка не перестанет качаться. Затем подсчитывают количество предметов.

Побеждает тот, кто забросил больше, пока корзинка качалась.

Гнезда и ястребы

Играющие делятся на две группы певчих птиц и ястребов. Птицы идут в лес или кустарник на расстояние 40–50 шагов прятать гнезда. Каждая птица делает из травы гнездо и кладет в него камешки. Через несколько минут туда идут ястребы и ищут гнезда.

Чтобы облегчить задачу ястребам, птицы остаются на расстоянии 5-10 шагов от своих гнезд. Поиски продолжаются 10 мин. Затем подсчитывается, сколько гнезд найдено. Если найдено больше половины – побеждают ястребы. Если меньше – побеждают птицы.

На спортивной площадке, во дворе

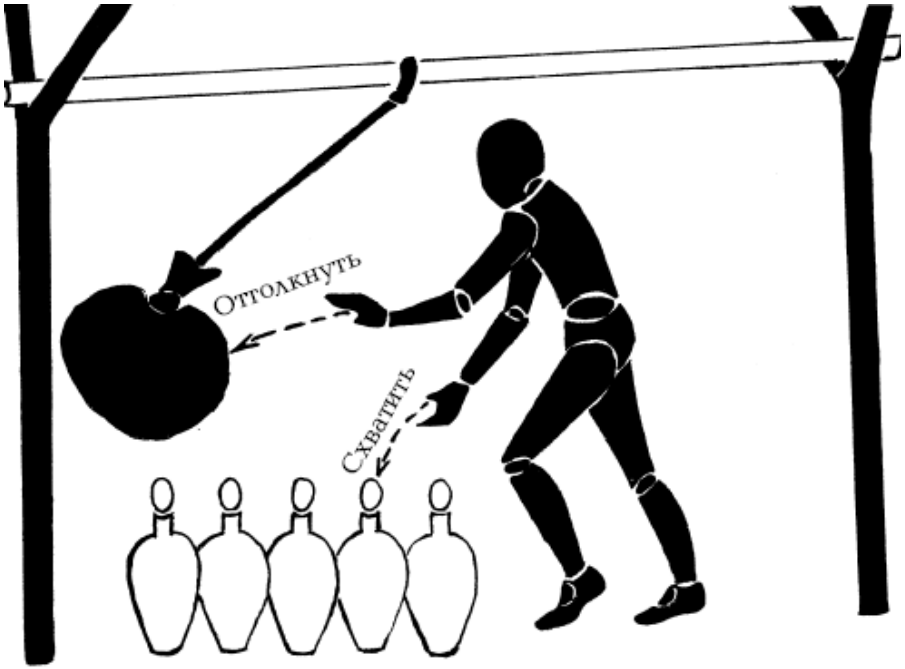
Игры во дворе и на спортивной площадке – неотъемлемая часть детского досуга. Они дают огромную порцию двигательной активности, необходимой для нормального развития, заряд энергии и хорошего настроения, естественную ежедневную тренировку всех групп мышц, дарят детям радость общения и маленьких спортивных побед.

Выходите играть во двор!

Медвежья западня

Между двумя деревьями укрепляют перекладину и подвешивают на веревке большой мешок, набитый соломой или сухими листьями. На земле под мешком устанавливают кегли или чурки. Медведь должен оттолкнуть мешок и успеть схватить одну или несколько чурок раньше, чем он вернется обратно. За каждую кеглю засчитывают по одному очку.

Выигрывает тот, кто за равное количество попыток соберет больше очков.



Тише едешь – дальше будешь

В эту игру может играть любое количество участников. Выбирают водящего. Водящий становится лицом к стене. В десяти метрах от него проводят линию, вдоль которой располагаются все участники. Водящий произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь». Затем резко поворачивается, стараясь заметить, кто из игроков продвинулся вперед.

Задача игроков – успеть продвинуться, пока водящий не обернулся. Если водящий заметил движение, он отправляет игрока назад за линию. Конечная цель игроков – коснуться плеча водящего.

Спиной к спине

Игра представляет собой парное соревнование. Игроки разбиваются на пары, становятся спиной к спине, взявшись за руки. По команде «старт» бегут, касаясь спинами друг друга, к финишу, затем возвращаются на старт. Таким образом, в одну сторону играющий бежит нормально, а в другую – пятится спиной.

Достань камешек

Для игры необходимы крепкая веревка длиной 2–3 м и два небольших камешка. Соревнуются два игрока. Игроки берутся за концы веревки и расходятся, натягивая ее. На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек. По сигналу каждый игрок старается перетянуть противника и достать свой камешек.

Копье

Для игры понадобится небольшое кольцо (металлическое, резиновое – можно сделать из любого подручного материала) и небольшое копье длиной около 1 м такой толщины, чтобы оно легко проходило через кольцо. Кольцо подвешивают на дереве или перекладине на нитке полутораметровой длины. Задача участников игры – проходя быстрым шагом рядом с кольцом пронзить его копьем с первой попытки. Промахнувшиеся выбывают из игры.

Пронзившие кольцо повторяют игру, и снова промахнувшиеся выбывают. Игра продолжается до выявления самого меткого игрока, который не промахнется ни разу.

Дворовый гольф

Для игры понадобятся клюшки (можно использовать

хоккейные, а можно сделать самодельные, из веток) и небольшой мяч. В центре площадки роют неглубокую ямку диаметром 20–30 см – котел. Вокруг котла на расстоянии 2–3 м роют лунки поменьше. У каждого игрока своя лунка, которую он будет защищать. Задача водящего загнать клюшкой мяч в котел. Остальные игроки клюшками препятствуют ему в этом, отбивая мяч от котла и охраняя свои лунки. Лунка находится в безопасности, если клюшка игрока опущена в нее. В момент, когда игрок вынимает клюшку из лунки для удара по мячу, водящий может занять лунку своей клюшкой. Игрок, потерявший лунку, становится водящим.

Лунку можно защищать только клюшкой, мяч также отбивают только клюшкой, а не ногой. Если водящий загнал мяч в котел, все остальные игроки обязаны поменяться местами. В этот момент водящий также может занять пустую лунку.

Играющие разбиваются на пары. Перед каждой парой на фанерный щит высыпают ведро песка и выдают по литровой банке и мешочку (можно использовать пластиковый пакет). Пустые ведра ставят на расстоянии 10–15 м от играющих. Один из игроков в паре держит мешочек, а другой наполняет его песком с помощью банки. Затем игрок с наполненным мешочком бежит к пустому ведру, высыпает в него песок и возвращается. После этого меняется с партнером предметами – насыпает песок, а тот, в свою очередь, держит мешочек и бежит с ним к ведру. Побеждает пара, которая первой наполнит песком ведро.

Вслепую

Палкой на земле или мелом на асфальте делают разметку, напоминающую классики. Форма разметки может быть любой, но промежутки между линиями не должны превышать длину шага. Участникам предлагают пройти разметку, не наступив на линии. Предварительно нужно внимательно посмотреть на разметку и запомнить ее.

Можно потренироваться, пройдя разметку один-два раза с открытыми глазами.

Игру можно усложнить: вместо разметки на земле натянуть между столбами или стволами деревьев веревки на разной высоте и под разным углом. Задача игрока, перешагивая и уклоняясь от веревок, пройти полосу препятствий вслепую, не задевая их.

К веревкам можно подвесить колокольчики – они дадут знать об ошибке игрока.

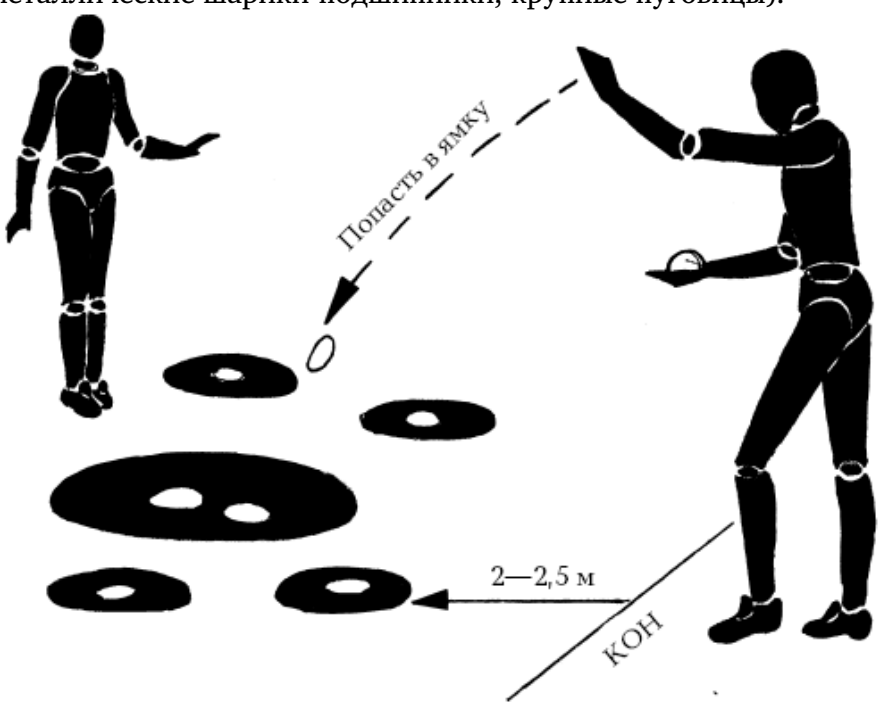
Ноша на двоих

Игроки разбиваются на пары. Каждая пара игроков получает небольшую дощечку с укрепленным на ней флажком и две реечки длиной 1 м.

Задача игроков – двигаясь синхронно, донести дощечку на вытянутых перед собой палочках до финиша.

Камешки

В центре площадки роют ямку среднего размера, вокруг нее в радиусе менее 1 м – 3–4 ямки поменьше. У каждого игрока по 10 камешков (вместо камешков могут быть керамические или металлические шарики-подшипники, крупные пуговицы).



Два камешка каждый игрок кладет в центральную ямку и по одному в остальные. На расстоянии 2–2,5 м от крайней ямки проводят черту кона. Встав у черты, игроки по очереди бросают свои два камешка, стараясь попасть в ямки. При попадании камешка в ямку игрок забирает все камешки, которые там находились. Если он попадает в ямку, откуда уже вынуты все камешки, его камешек там и остается. Если камешек упал мимо ямки, игрок просто подбирает его. Игра продолжается, пока в

ямках не закончатся камешки. Побеждает игрок, собравший больше камешков.

Вспомним старые игры

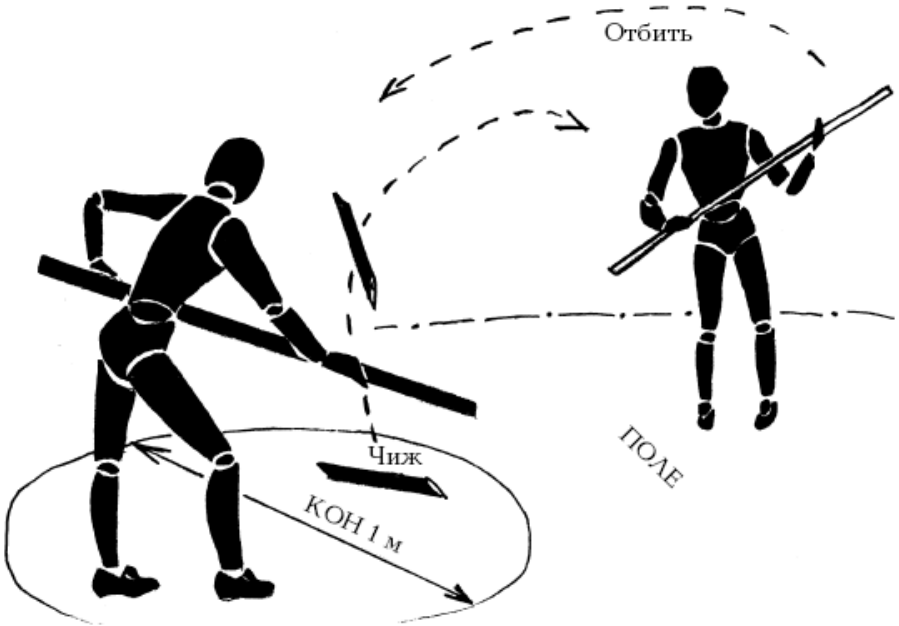
Как известно, все новое – это хорошо забытое старое. Незаслуженно забытые старые игры, в которые играли наши дедушки и бабушки, могут быть не менее увлекательными, чем современные компьютерные стратегии и «экшн». Они подарят вам спортивный азарт, возможность проявить ловкость и смекалку в реальной жизни, а не на экране монитора. Кроме того, у вас есть заманчивая перспектива стать чемпионом двора по городкам или бабкам!

Освойте старые игры и предложите их своим друзьям. Желаем удачи!

Чиж

Понадобятся чиж и две палки. Чиж – это короткая палочка с заостренными концами. На земле чертят круг диаметром в 1 м – кон, в центре кладут чиж и определяют поле, куда следует направлять полет чижа.

Играют двое. Один из играющих (метальщик) ударяет палкой по заостренному концу чижа, стараясь выбить его в поле (можно сначала подбросить его вверх, а потом вторым или третьим ударом выбить подальше). В случае промаха или если чиж ляжет слишком близко от кона (на расстоянии меньшем, чем длина палки) метальщик может повторить удар, но после третьего промаха меняется с водящим ролями. Второй игрок – водящий – старается поймать чиж на лету или задержать его палкой и с того места, куда упадет чиж, ударом палки забросить его обратно в кон. Метальщик препятствует этому, стараясь отбить чиж и снова направить его в поле.



Если чиж попадет в круг или водящий поймает его на лету, игроки меняются ролями.

Горелки

Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну.

Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны.

Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удается поймать одного из игроков, то он вместе с пойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки – они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

Штандер

Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих.

Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в

стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого.

Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих.

Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры.

Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

Рыбки

Игра напоминает салки, но у нее есть интересная особенность. Участники игры привязывают к поясу полутораметровую нитку с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача играющих – наловить побольше рыбок, т. е. оборвать побольше волочащихся по земле палочек, наступая на них и, сохранить свою. Игрок, потерявший рыбку, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел собрать большее количество рыбок, сохранив свою.

Классики

С наступлением весны, как только сходит с асфальта снег, во дворах и на детских площадках появляются классики. Вспомним некоторые варианты этой старой игры.

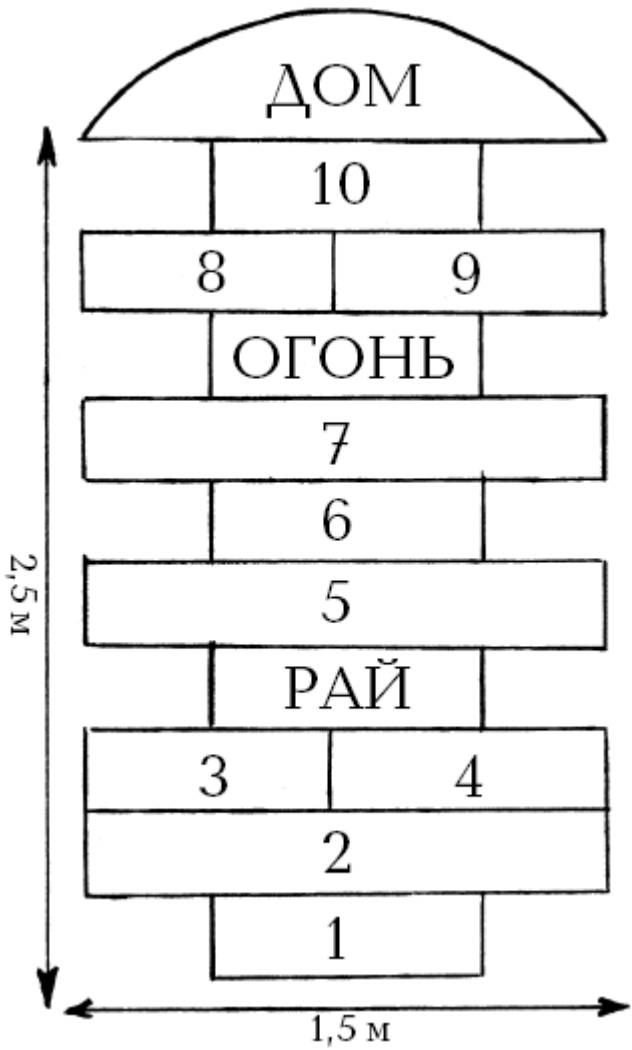
На асфальте мелом расчерчиваем прямоугольник шириной 1,5 м и длиной 2,5 м. Прямоугольник можно расчертить разными способами.

Участники игры определяют очередность по договору или жребием. Первый играющий становится перед классиками и бросает в первый прямоугольник (1 класс) плоскую круглую биту (бита может быть выточена из бруска железа, можно использовать обычную жестяную коробочку из-под леденцов и т. д.). Затем прыгает на одной ноге в класс и ударом ноги выбивает биту в следующий класс.

Таким образом можно пройти все классы. Можно добавить к прямоугольникам полукруг или другую фигуру (дом, рай, огонь), в которой по условию можно будет встать на обе ноги (например,

дом или рай), или напротив, перепрыгнуть ее, не оставляя в ней биту (огонь).

Если бита улетела не в тот класс или игрок наступил на черту, он уступает место следующему игроку. Играя в классики, можно добавлять и придумывать новые правила, способы прыжков, очертания самих классиков.



Бабки

Старая русская игра, напоминающая городки. В старые времена бабки делали из надкопытного сустава домашнего животного, остающегося после варки студня. Биток – самую крупную бабку – заливали изнутри свинцом и использовали в

игре как биту.

В наше время костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, а для битка выбрать чурку потяжелее. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 3–5 м.

Играющие делятся на две команды. Перед каждой командой за линией кона в определенной последовательности расставляют бабки – не менее 10 штук. Участники команд стремятся сбить поставленные бабки меньшим количеством бросков.

Для каждой последовательности существуют свои правила: «забор» ставят вдоль линии кона, «гусек» в два ряда перпендикулярно ей. «Забор» можно сбивать с любого конца, но не более двух бабок за один бросок. «Гусек» начинают сбивать с последней от коновой линии пары бабок. Если за один бросок сбито более двух бабок или бабки выбиты не подряд, их ставят на место. Игроки бросают биток по очереди. Побеждает команда, первой выбившая все бабки с кона.

Казаки-разбойники

Некогда очень популярная среди детей дворовая игра. Предварительно играющим надо обговорить границы, в которых можно перемещаться, прятаться – двор, квартал, микрорайон. Затем играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.

Казаки будут охранять темницу, поэтому она должна быть не слишком большой, но и не тесной. Если игра происходит на сравнительно большом пространстве, разбойники должны помечать свой путь нечастыми метками-стрелками мелом на асфальте.

Казаки выходят на поиск и ловят разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырываться. Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым

запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленных.

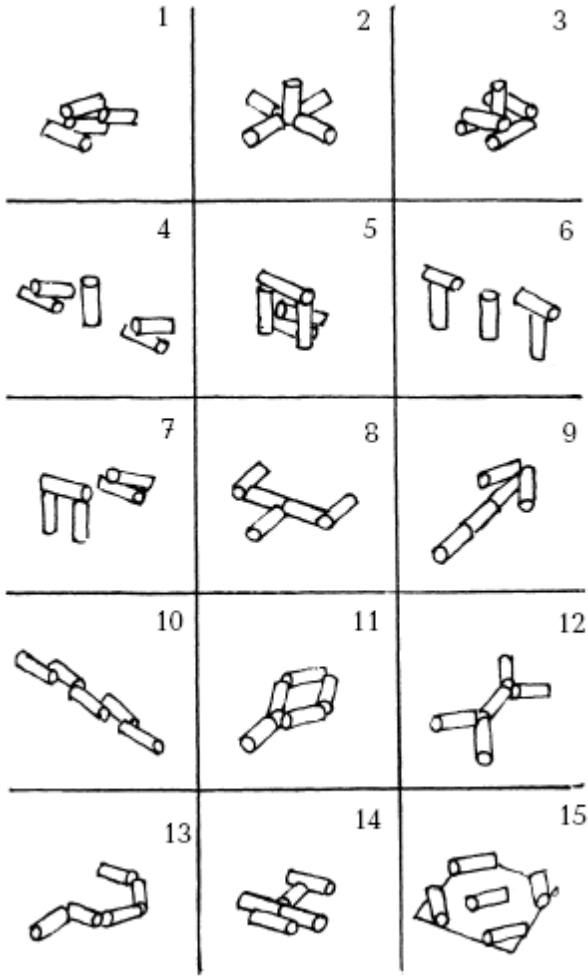
Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из темницы. Но для этого им надо, миновав сторожа, запятнать самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны, пленных можно разбиться на пары или на группы – это усложнит игру.

Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.

Городки

Для игры нужно подготовить биты и рюхи. Рюхи изготавливают из круглых деревянных брусков 5 см диаметром, 15 см длиной. Длина бит – 80 см, диаметр – 5 см. Для каждой команды на земле размечают линии кона, пол кона и городов. Участвуют две команды. Играть можно и с меньшим количеством участников – 2–3 человека.

Задача игроков – меньшим количеством ударов выбить из своего города наибольшее количество фигур, в которых сложены рюхи. Каждая фигура состоит из пяти рюх. Всего их 15. 1 – пушка, 2 – звезда, 3 – колодец, 4 – артиллерия, 5 – пулеметное гнездо, 6 – часовые, 7 – тир, 8 – вилка, 9 – стрела, 10 – коленчатый вал, 11 – ракетка, 12 – рак, 13 – серп, 14 – самолет, 15 – письмо. Для начала можно использовать заранее оговоренное число фигур – 3 или 5 для младших игроков,10 – для ребят постарше. После тренировок можно переходить на полный набор фигур.



В городках, как правило, фигуры устанавливают и выбивают в той же последовательности, в какой они пронумерованы. Все фигуры устанавливают на передней линии города. Каждая команда получает по жребию правый или левый город. Каждому игроку дается по две биты для двух бросков по фигурам.

Сначала метают биты все участники одной команды, затем другой. Рюха считается выбитой, если она полностью вылетела за линию кона. Если же она легла на черту или откатилась в пригород, ее продолжают выбивать. Удар не засчитывается, если игрок заступает за линию кона или пол кона. Первый удар всегда делается с кона. Если игрок не промазал и выбил какое-либо количество рюх из установленной фигуры, следующий удар он наносит с пол кона. Следующий игрок тоже начинает броски биты с кона, при успешном попадании переходит на пол кона. Команда, затратившая на все фигуры меньшее количество бит,

получает очко.

Периодов в игре обычно несколько, игроки договариваются об их количестве заранее. Побеждает команда, набравшая большее количеством очков.

Национальные игры

Дети играют в игры повсюду: и в окрестностях пустыни Калахари, и на Крайнем Севере. Некоторые из игр известны повсеместно и не имеют четкой территориальной принадлежности (прятки, жмурки).

Но есть игры, о которых не подозревают даже дети соседней области. И, конечно, у каждой народности есть свои исконно национальные игры.

Вот некоторые из игр, в которые играют дети стран ближнего зарубежья.

Литовская игра: квинта

В игре участвуют пять человек. На земле или асфальте вычерчивают прямоугольный квадрат со стороной 10 м. Четверо участников становятся в углы квадрата. В центре квадрата чертят круг диаметром 1,5 м, в него становится пятый игрок – квинта.

Угловые игроки бросают в него мячом, а квинта старается увернуться от мяча, не выходя за пределы круга. Попавший в квинту игрок занимает его место.

Украинская игра: аисты

В игре участвуют 6–8 человек. Они изображают аистов. Все аисты становятся в один общий круг. Каждый аист очерчивает вокруг себя круг диаметром в один метр – гнездо. У водящего нет гнезда, он стоит в центре круга.

По сигналу водящего все аисты поднимают правую ногу и стоят на одной левой.

Водящий прыгает по кругу на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и запрыгивает в него.

Как только в гнезде окажется два аиста, оба они должны выскочить из гнезда и, прыгая на одной ноге, обогнуть общий круг – один справа, другой слева; ногу разрешается менять.

Остальные аисты могут в это время опустить ногу. Тот, кто вернется в гнездо первым, занимает его, опоздавший становится

водящим.

Таджикская игра: сафед – чубак

Играет четное количество участников, не менее 6 человек. Игроки выстраиваются в шеренгу и рассчитываются по номерам.

Четные номера будут одной командой, нечетные – другой. Расстояние между игроками 1 м.

Игрокам каждой команды выдают небольшие палочки, окрашенные в определенный цвет. На каждой палочке стоит номер игрока.

Играющие запоминают цвет палочек своей команды и меняются ими с соседом.

По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по следующему сигналу побежать за ними. Каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадаются палочки чужой команды, их можно забрасывают еще дальше.

Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

Туркменская игра: аксак – таук («хромая курица»)

Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи.

По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20–30 м от старта.

Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

Белорусская игра: шпень

В центре поля устанавливают деревянный брусок-шпень, рядом с ним становится водящий, а вокруг остальные игроки с битами в руках.

Их задача – бросить биту и попасть ей в шпень так, чтобы он укатился как можно дальше от центра. Если кому-то из игроков это удалось и шпень откатился далеко, водящий должен подбежать, взять его и снова установить в центре поля. В это

время игроки бегут за своими битами и подбирают их.

Водящий, установив шпень, должен попытаться захватить любую из бит, опередив ее хозяина. Если ему это удается, он становится игроком, а игрок, не успевший вернуть свою биту, – водящим. (Палки, летящие в шпень, могут задеть водящего, поэтому ему нужно быть внимательным, чтобы не попасть под удар биты).

Латышская игра: балтени

В эту игру лучше всего играть летом на лесной полянке или в парке.

Все участники ложатся на траву вниз лицом и закрывают глаза. Водящий как можно дальше забрасывает биту (балтени) в кусты или заросли травы, чтобы ее сложно было найти.

По сигналу водящего игроки встают и бегут искать балтени. Нашедший ее становится ведущим.

Армянская игра: берд («крепость»)

Берд по-армянски означает «крепость». Игра предназначена для большого количества участников, в нее можно играть во дворе или на спортивной площадке.

Участвуют две команды. Одна из них – защитники крепости, другая – нападающие. Защитники располагаются вокруг большого камня или пенька, можно использовать деревянную чурку – это и будет крепость. Нападающие рассредоточиваются по всей площадке.

По сигналу нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. Крепость считается взятой, если нападающий коснулся ее рукой или наступил ногой. За это команда нападающих получает очко. Защитники крепости стремятся осалить нападающих.

Осаленный нападающий выбывает из игры. Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого нужно увести защитника подальше от крепости, а затем пробежать между крепостью и защитником.

Если нападающему удалось сделать такую пробежку, то защитник считается пленным и выбывает из игры.

Если осталось мало защитников, им разрешается сомкнуться в более плотный круг, если нападающих осталось мало, командам предлагают поменяться ролями, начислив защитникам одно очко.

Выигрывает команда, раньше других набравшая 5 очков.

Венгерская игра: один в кругу

Игроки образуют круг, диаметром не превышающий 10 м. В центр круга становится водящий. Игроки кидают друг другу маленький мячик. Водящий старается его перехватить. В удобный момент любой из игроков может бросить мяч в водящего.

Если водящему не удалось увернуться от мяча, он остается в центре круга.

Если удалось, он покидает круг, а его место занимает игрок, бросавший мяч.

Если водящему удалось перехватить мяч, брошенный в него, или во время передачи от игрока к игроку, он может бросить мяч в любого игрока.

Если попадет – игрок займет его место, если нет – остается водить дальше.

Зимние забавы

Наступившая зима радует бодрящим морозцем и искристым снегом, предстоящими праздниками и каникулами. Невозможно усидеть дома!

Скорее во двор, на свежий воздух, где заждались санки и лыжи, ледяные горки и крепости, снежки и другие зимние забавы!

Гонки снежных комков

Участвуют две команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному на расстоянии 5-10 шагов один от другого. У последних игроков каждой команды имеется по одному хорошо скатанному снежному кому.

По сигналу руководителя они катят ком до следующих игроков, стоящих перед ними, те, в свою очередь, катят ком до самого первого игрока в колонне, он должен докатить его до конечной черты, находящейся в 10–20 шагах впереди. Выигравшей считается та команда, которая раньше доставит ком к финишу. Игру начинают по сигналу.

Игрок, докативший ком до впереди стоящего, остается на месте. Скатанные комья можно использовать для построения снежной крепости.

Снежная крепость

Из снега строят крепость – стену высотой 1,5 м и длиной 4–5 м. Половина участников защищает крепость, находясь внутри нее (за стеной), половина нападает. Защитники и нападающие ведут активную перестрелку снежками. Участник игры, в которого попали один раз, считается раненым, два раза – убитым и выбывает из игры.

Побеждает команда, которой за определенный промежуток времени удалось вывести из строя большее количество противников.

Салки-снежки

Один из играющих – водящий. Остальные пробегают мимо него по площадке в разных направлениях. Водящий старается попасть в пробегающих мимо снежками (их лучше заготовить заранее). Тот, в кого попали снежком, останавливается и, не покидая своего места, старается попасть снежками в бегающих игроков, помогая водящему. Постепенно число таких помощников водящего увеличивается. Когда их становится больше, чем остальных игроков, игра прекращается.

Снежные домики

Строительством из снега лучше всего заниматься после снегопада или во время оттепели, когда снег мягкий и липкий. Из снега можно построить не только горку или крепость, но и лабиринт, домики, беседки и многое другое.

Можно скатать крупные комья снега и из них складывать стены построек, залепляя промежутки снегом.

А можно сделать снежные кирпичи и все стены построек складывать из них. Для заготовки кирпичей из снега нужны формочки – деревянные ящики без дна и крышки. Они должны быть разъемными. Одна продольная стенка вместе с поперечной должна откидываться на петлях (петли могут заменить кожаные ремешки).

Такие ящички нетрудно изготовить в школьной мастерской или дома. К ящичкам нужны трамбовки – дощечки с ручками. Снег набивают в ящик и утрамбовывают. Затем раскрывают ящик – кирпич готов.

Стены из таких кирпичей лучше укладывать кирпичной

кладкой так, чтобы стыки не совпадали.

Снежные фигуры

В снежную погоду интересно устроить во дворе конкурс снежных фигур. Это могут быть звери, персонажи сказок, машины, ракеты, самые разные предметы. Фигуры собирают из снежных комков или скатывают большую снежную глыбу, а затем, добавляя детали или отсекая лишнее, превращают ее в задуманную фигуру.

Кроме снежных фигур, можно лепить выпуклые барельефы на плоскости. Снежные фигуры можно облить водой – они обледенеют и сохранятся дольше, радуя прохожих. Можно раскрасить фигуры акварельными красками или разноцветными чернилами.

Салки на лыжах

Игра проводится как обычные салки, но игроки стоят на лыжах без палок.

Водящий старается запятнать остальных игроков. Запятнанный игрок становится водящим.

На одной лыже

Игроки должны пройти дистанцию 15–20 м на одной лыже, отталкиваясь палками.

Побеждает тот, кто придет к финишу первым, не оступившись ни разу свободной ногой в снег.

Блоки

На площадке отмечают линии старта и финиша. Расстояние между ними 25 м. Играющие разбиваются на группы по пять человек – блоки.

У каждого игрока в руках по лыжной палке, конец которой он протягивает соседу. По команде все блоки, не выпуская палки из рук, движутся к финишу. Побеждает блок, пришедший к финишу первым.

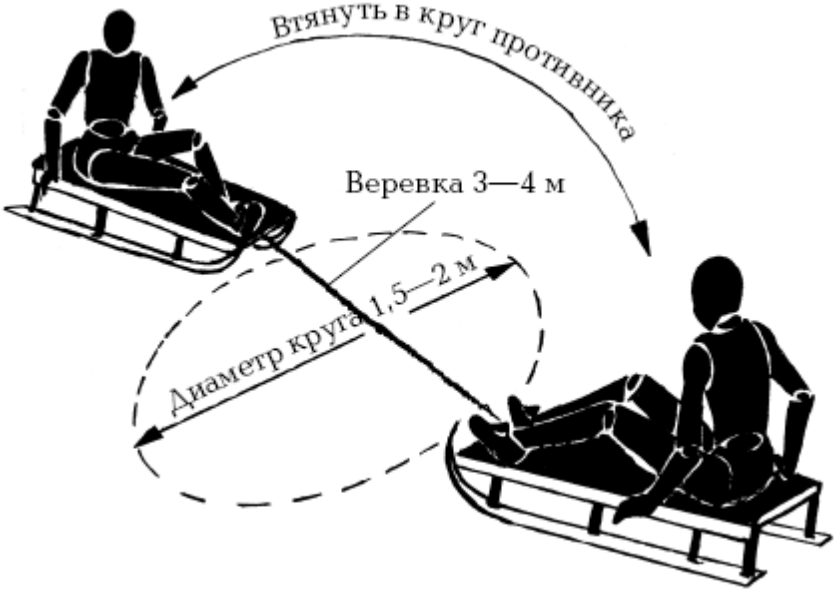
Эстафета на санках

Играют две команды. Участники строятся параллельными рядами перед стартовой чертой. По сигналу ведущего два игрока от каждой команды – один в санках, второй везет его – бегут к финишу. Длина дистанции 30–40 м. На финише игроки меняются местами (в санки пересаживается тот, кто вез, а тот, кого везли, становится в упряжку) – и возвращаются к команде. Их сменяет другая пара участников.

Побеждает команда, все игроки которой раньше успели прокатиться на санках.

Втяни в круг

Двое санок привязывают к концам прочной веревки длиной 3–4 м. На утоптанной снежной площадке очерчивают круг диаметром 1,5–2 м. Санки размещают напротив, по обеим сторонам круга на одинаковом расстоянии от его центра. Веревка, должна проходить через центр круга.



Игроки садятся на санки лицом друг к другу и держатся за сани руками. Их задача – втянуть внутрь круга своего противника, отталкиваясь от земли ногами и упираясь. Тянуть за веревку руками запрещается.

Черепашки

Это игра-соревнование, в которой может участвовать несколько пар. Каждая из них садится на санки спиной друг к другу. По сигналу игроки стремятся достигнуть финишной черты (на расстоянии 10 м от старта) как можно скорее, отталкиваясь от земли ногами одновременно.

Это нелегкая задача, так как один из игроков в паре сидит спиной по направлению движения. Побеждает пара, чьи санки первыми придут к финишу. Если участников много, игру можно провести как эстафету.

Глава 2. Быстрее, выше, сильнее

Раздел включает в себя спортивные игры для детей от 5 до 8 лет, среди которых групповые игры, игры в командах, эстафеты, игры со спортивными предметами (мячом, скакалкой и др.). Сложность игр каждого вида возрастает в зависимости от возраста, для которого они предназначены.

Игры в группе

Предложенные игры можно проводить в детском саду, в начальной школе и просто во дворе.

Запрещенное движение

Группа детей становится в шеренгу, ведущий стоит перед ними и предлагает участникам повторять все его движения, за исключением заранее условленного запрещенного (например, нельзя повторять хлопки в ладоши).

Нарушивший правила делает шаг назад или выбывает из игры.

После объяснения правил под музыку, счет или строевые речевки ведущий делает разные движения, а участники повторяют их. Внезапно он делает запрещенное движение, и кто повторяет его – проигрывает и выбывает.

Участники не должны прекращать движения, если ведущий внезапно останавливается (перестает хлопать в ладоши или прыгать на одной ноге).

Морская фигура, замри!

По сигналу ведущего дети разбегаются по площадке и активно двигаются, изображая разные фигуры. Это могут быть предметы или фигуры спортсменов, животных, работающих людей. Ведущий не спеша произносит следующую речевку: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри!»

Водящий дает команду «Замри». Участники должны замереть и удержаться, не шевелясь, в той позе, в которой их застало это слово. Ведущий не торопясь прохаживается между фигурами, и если никто не шевельнулся, дает команду «Отомри», после

которой все начинается сначала. Если кто-то зашевелился, он становится ведущим. Ведущий также может выбрать себе замену – самую выразительную фигуру.

Совушка

Дети выбирают «совушку и ведущего. Место „совушки“ – в гнезде, в стороне от площадки. Можно очертить его мелом, обозначить флажком. Играющие находятся на площадке, а совушка – в гнезде. Ведущий подает сигнал: „День наступает, все оживает!“ Дети бегают по площадке, активно двигаются, подражая полету бабочек, птичек, изображая лягушек, мышат, зайчиков и других животных. Совушка внимательно ждет внезапного сигнала ведущего.

По сигналу ведущего «Ночь наступает, все замирает!» играющие должны замереть в позе, в которой их застал сигнал. Совушка выходит из своего гнезда охотиться. Заметив пошевельнувшегося игрока, она берет его за руку и уводит в свое гнездо. За один вылет из гнезда она может добыть сразу двух или трех лесных жителей. По сигналу «День наступает, все оживает!» совушка возвращается в свое гнездо, а играющие вновь резвятся на площадке. После двух-трех вылетов совушки на охоту ее сменяет другой игрок из тех, кто ни разу ей не попался. Совушке запрещается подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманным игрокам – вырываться.

Кто сказал «мяу»?

Дети становятся в круг. Выбирают ведущего и щенка. Щенок встает в середину круга и закрывает глаза, спит.

Водящий молча указывает на того игрока, который будет котенком. Затем дети берутся за руки и ведут хоровод, приговаривая хором: «В наш веселый хоровод забежал пушистый кот и, пока щеночек спал, громко „мяу“ он сказал».

Слово «мяу» произносит только котенок. По команде водящего «Ищи» щенок открывает глаза и угадывает, кто сказал «мяу».

Если угадает, то идет на его место, а угаданный котенок становится щенком. Если не угадает с первого раза, ему предоставляется вторая попытка. Если снова не угадает, выбирают другого щенка.

Деды Морозы

По разным сторонам площадки на расстоянии 15–20 м параллельными линиями отмечают дом и школу. На стороне дома за чертой собираются все играющие. Выбирают двух Дедов Морозов. Они становятся на середину площадки между школой и домом и, обращаясь к ребятам, произносят следующие слова: «Он Мороз и я Мороз, Синий нос и Красный нос, кто из вас не побоится в путь-дороженьку пуститься?» Дети хором отвечают: «Нам не страшен Дед Мороз, не боимся мы угроз!» – и перебегают из дома в школу. Морозы осаливают пробегающих мимо детей, осаленные «замерзают» в тот же миг и остаются стоять на месте.

Затем Деды Морозы снова обращаются к ребятам с теми же словами, а они перебегают теперь уже из школы в дом. По дороге они могут выручить «замороженных», коснувшись их рукой, после чего «размороженные» присоединяются к остальным. После двух забегов из неосаленных ребят выбирают новых Морозов.

В процессе игры надо посчитать осаленных. В итоге можно отметить ни разу не попавшихся игроков и ту пару Морозов, у которой больше всего осаленных. Правила игры запрещают оставаться в доме или школе, убегать с места, где был осален, а также заступать за черту Морозам.

Волк и заяц

Дети выбирают волка и зайца, затем становятся парами, взявшись за руки, лицом друг к другу по кругу. По сигналу волк начинает преследовать зайца, бегая по внешней стороне круга. Волк может запятнать зайца, тогда они сразу меняются ролями. Заяц может спастись, разбив пару (забежав в домик). Его заменяет тот, к кому он стал спиной, разбив пару. Если играющих много, можно создать домики не из пар, а из большего количества человек. Заяц может бегать в любом направлении, но ему запрещается пробегать сквозь домик.

Воробышки

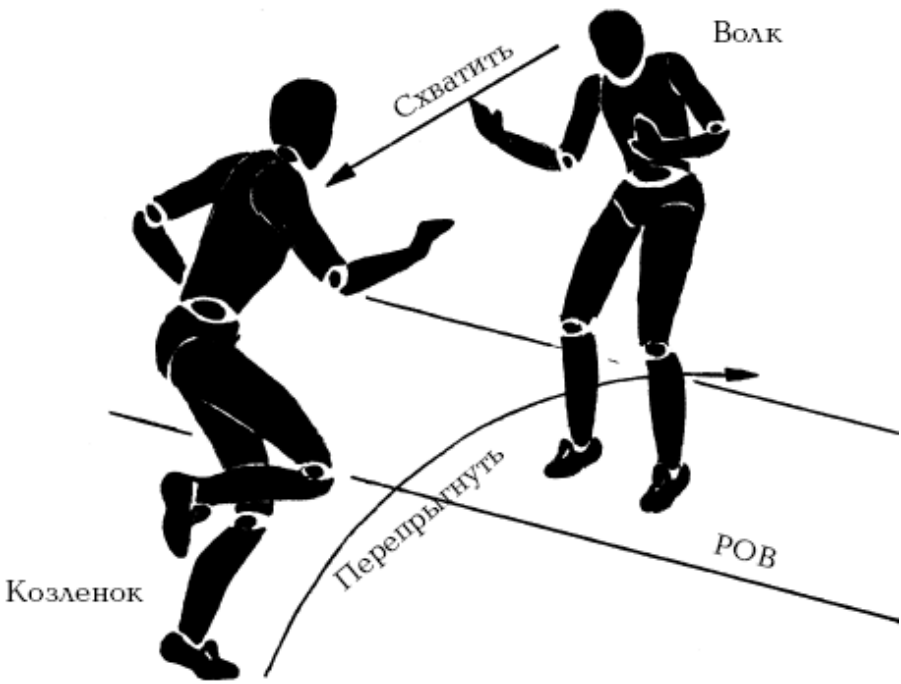
Из числа игроков выбирают водящего – кошку. Все остальные игроки – воробышки. На площадке чертят круг диаметром 5–6 м. Кошка сидит в круге, а воробышки становятся за его пределами. Воробышки по сигналу ведущего впрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Кошка ловит воробьев, не выпрыгнувших из

круга. Пойманные воробьи остаются в круге. После того как кошка поймает несколько воробьев из числа непойманных выбирается новая кошка. Воробьи прыгают на одной или двух ногах по договоренности.

Перебежавший круг воробей считается пойманным.

Волк и козлята

Необходимо провести две параллельные линии на расстоянии примерно 1 м. Это будет ров, в котором живет волк. Затем выбирают волка. Остальные игроки – козлята. Козлята стоят на одной стороне площадки. По сигналу они перебегают на другую сторону площадки, перепрыгивая через ров. Волк пытается поймать (осалить) козлят, не выбегая изо рва. Пойманных козлят считают и отпускают. После нескольких перебежек выбирают нового волка.



Правила игры запрещают задерживаться перед рвом более 5 с и заступать в ров. Козлята, нарушившие эти правила, считаются пойманными. Осаленный козленок не считается пойманным, если «волк» заступил за пределы рва.

Сторож и зайцы

На площадке рисуют два концентрических круга, диаметром 3 м и 10 м. Малый круг – домик сторожа, большой – огород. Игроки – зайцы – находятся за пределами большого круга. Водящий – сторож – находится в малом кругу (сторожке). Зайцы впрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Сторож выбегает из сторожки и бегает по огороду, пытаясь осалить зайцев. Осаленный заяц отводится в сторожку.

Игра продолжается, пока не будут пойманы несколько зайцев. Затем выбирается новый сторож. В пределах огорода зайцам разрешено только прыгать. Заяц, заступивший в сторожку, остается в ней.

Групповые прыжки

Играющие выстраиваются вдоль стены зала. Они разбиваются на группы от 2 до 5 человек. Игроки каждой группы берутся за руки. По сигналу команды, прыгая на одной ноге, стремятся достигнуть противоположной стены или финишной прямой. Выигрывает команда, пришедшая первой. Затем команды разворачиваются и прыгают в обратную сторону. Можно прыгать на одной ноге, взяв другую за голеностопный сустав или положив руки на плечи друг другу. Не засчитывается победа, если игроки расцепили руки или наступили на вторую ногу.

Крысы

Участники игры образуют круг. Выбирают крысу. Крыса выходит на середину круга. По сигналу участники игры стараются попасть в крысу волейбольным мячом, от которого она, бегая внутри круга, уворачивается. Попавший в крысу занимает ее место.

Если крысе удалось поймать мяч, брошенный в нее, она продолжает игру и получает еще одну жизнь, которая спасет ее при следующем попадании. Если попытка поймать мяч не удалась, крыса перестает быть водящей. Минимальное количество участников игры – 3 человека. В этом случае двое игроков становятся друг против друга, а крыса перемещается по прямой между ними.

Бой в кругу

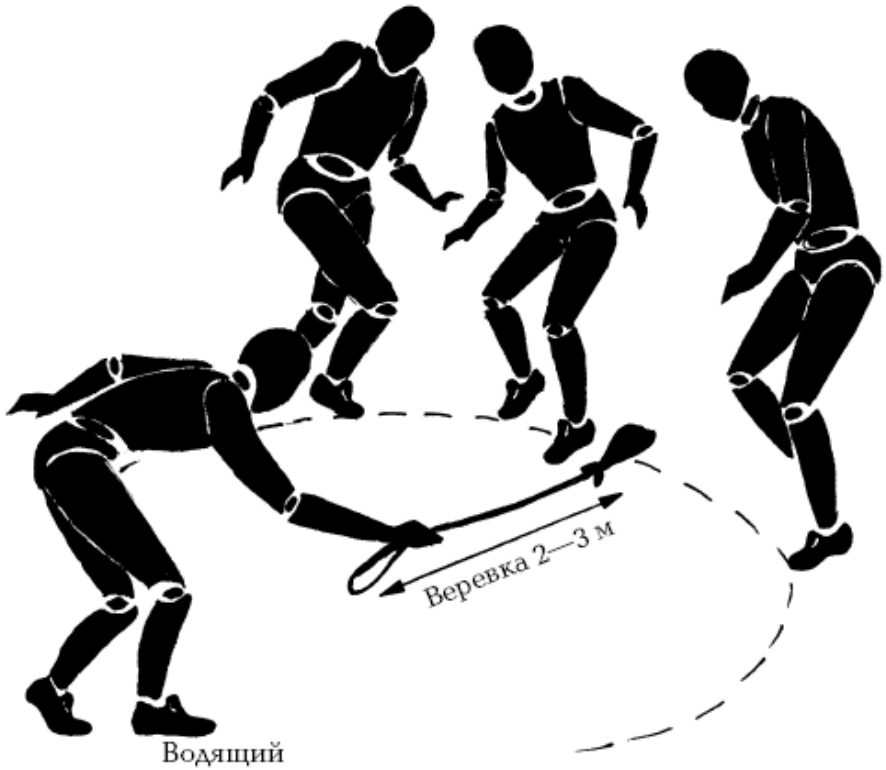
В эту игру можно играть командами или вдвоем. Если участвует большое количество человек, то все они могут разбиться на команды и выбрать капитанов, которые будут посылать своих игроков на поединок в кругу. На полу чертят круг диаметром 2 м. В него входят двое участников из разных команд. Каждый из них стоит на одной ноге, подогнув другую, а руки складывает за спину. Задача участников – вытолкнуть противника из круга плечом или туловищем, прыгая на одной ноге. Нельзя опускать подогнутую ногу и действовать руками. Нарушивший это правило считается проигравшим. Поединок заканчивается вничью, если оба игрока оказались за пределами круга.

Бой в кругу-2

Один из вариантов предыдущей игры. Игроки садятся спиной друг к другу и захватывают друг друга под руки. Их задача – вытолкнуть соперника за пределы круга, упираясь ногами и спиной. Можно разрешить игрокам подниматься и бороться стоя, но не отрывая противника от пола.

Удочка

Для игры понадобится веревочка длиной 2–3 м и мешочек с песком – удочка. Можно также использовать обычную скакалку. Мешочек закрепляют на конце веревки. Из участников выбирают водящего. Все играющие становятся в круг, а водящий – в середину круга с веревкой в руках. Он вращает веревку с мешочком так, чтобы тот скользил по полу, делая круг за кругом под ногами играющих.



Игроки следят за движением мешочка и подпрыгивают, пропуская его под собой. Тот, кто не успеет подпрыгнуть и будет задет, меняется местом с ведущим и начинает вращать мешочек по кругу.

Салки с мячом

Игра похожа на обычные салки, но дает игрокам больше возможностей благодаря использованию мяча. Игроки бегают по площадке, спасаясь от водящего, который стремится их осалить, и передают (или перебрасывают) друг другу мяч. Игрока с мячом салить нельзя. Задача игроков заключается в том, чтобы передать мяч преследуемому раньше, чем его осалит водящий, а также уберечь от водящего мяч.

Водящий может осалить мяч в руках игрока. Игрок в этом случае становится водящим. Водящий может также осалить мяч, перехватив его на лету. В этом случае водящим становится игрок, виновный в потере мяча.

Перейти дорогу

Эта игра развивает тактическое мышление. Как и в обычных салках, игроки убегают от водящего, который стремится их осалить. Но любой игрок может спасти своего товарища от преследования, перебежав дорогу водящему.

Водящий не имеет права продолжать преследование и должен догонять нового игрока. Осаленный игрок становится водящим.

Салки вприсядку

С помощью считалки выбирается водящий. Игроки убегают от водящего, а он догоняет и салит игроков, не успевших присесть с упором на руки. Осаленный становится новым водящим, и игра продолжается. Приседание можно заменить другой позой (например, «ласточка»).

Командные игры

Предполагают разделение участников на команды. Воспитывают у детей коллективизм, умение сотрудничать, действовать в команде. Как разделиться на команды? Можно использовать разделение по сговору. Играющие сговариваются между собой, берут названия (птиц, растений, животных, городов, рек и т. д.) и разбиваются по парам, затем предлагают капитанам выбрать любое из двух названий. Желательно, чтобы партнеры в паре были равными по весу и росту.

Возьми кеглю

Две команды игроков выстраиваются друг против друга в шеренги по порядку номеров. Расстояние между шеренгами не менее 10 м. Посередине ставят кеглю. Ведущий называет какой-либо номер.

Игроки обеих команд под этим номером выбегают, стараясь первыми схватить кеглю и вернуться с ней на место в шеренге. Игрок, которому не досталась кегля, старается запятнать противника. Если игрок с кеглей вернется в строй незапятнанным, команда получает два очка, если его запятнают – одно. Отнимать кеглю нельзя. Затем выбегают участники с другими номерами. Очки считает ведущий. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Города

Участники разбиваются на две команды, строятся в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 10–12 м за чертой «городов. Расстояние между участниками в шеренгах должно быть не менее ширины вытянутых рук. По сигналу они бегут навстречу друг другу, стараясь занять чужой город и развернуться лицом друг к другу. Выигрывает команда, сделавшая это быстрее. Можно разнообразить игру, передвигаясь прыжками на одной ноге.

Кандалы

Играющие делятся на две команды. Игроки команд выстраиваются в две линии напротив друг друга на расстоянии 10 м и крепко держатся за руки.

Игру начинает одна из команд, обращаясь к другой. Происходит следующий диалог:

1-я команда, обращаясь к 2-ой: «Кандалы?»

2-я команда: «Скованы! Разбейте нас!»

1-я команда: «Вам кого?»

2-я команда: «Иру» (Олю, Сашу и т. п. – любого игрока 1-ой команды, которого 2-я команда хотела бы видеть в своих рядах). Названный игрок делает шаг вперед из своей команды и бежит к противоположной команде, стараясь прорваться сквозь цепь ее игроков. Если ему удалось с разбега «разбить кандалы» – т. е. команда противника разорвала цепь, разжав руки, – он возвращается в свою команду и уводит с собой одного из игроков, разжавших руки. Если разорвать цепь не удалось, игрок остается во 2-й команде. Затем диалог начинает 2-я команда, а 1-я называет любого игрока 2-й, который будет разбивать цепь. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется один игрок.

Перетягивание через черту

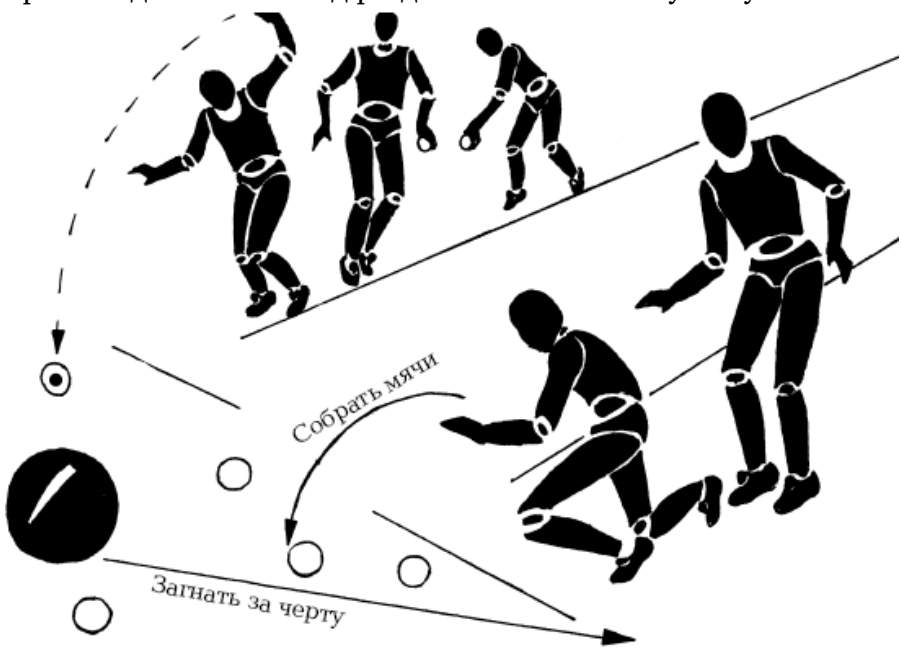
Играющие разбиваются на две команды и встают друг против друга. Между командами проводят черту. Расстояние от каждой команды до черты должно быть чуть меньше вытянутой руки. Желательно подобрать игроков в команды так, чтобы друг против друга оказались примерно равные по силе игроки. По сигналу игроки приближаются к линии, берутся за руки (одну или две –

по договоренности). По следующему сигналу каждый старается перетянуть противника через черту на свою территорию. Побеждает команда, перетянувшая к себе большее количество человек. Перед началом игры необходимо выбрать ведущего, который будет подавать сигналы и подсчитывать количество человек, перетянутых той и другой командой.

Обстрел мяча

Понадобится волейбольный мяч и теннисные мячи в количестве, равном половине игроков.

Играющие делятся на две команды и строятся шеренгами друг против друга. Расстояние между шеренгами не менее 20 м. Перед каждой шеренгой на небольшом (менее 1 м) расстоянии проводят линии, а волейбольный мяч кладут посередине площадки на одинаковом расстоянии от каждой команды. Игрокам одной из команд раздают по теннисному мячу.



По сигналу игроки бросают мячики в волейбольный мяч, стараясь откатить его к противоположной команде и загнать за черту. Игроки другой команды собирают брошенные мячи. Затем по сигналу тоже бросают их в волейбольный мяч, стараясь откатить его обратно. Так повторяется установленное количество раз.

Побеждает команда, сумевшая закатить мяч за черту

противника. Если в ходе игры волейбольный мяч укатится в сторону от играющих, его кладут на исходную позицию. Можно метать мячики в два волейбольных мяча.

Если хватает теннисных мячиков, их можно раздать всем участникам игры сразу и начинать обстрел одновременно. В этом случае игра продолжается до тех пор, пока на поле не останется волейбольных мячей.

Утиная охота

Участники игры делятся на две команды, одна из которых – охотники, другая – утки. Охотники образуют большой круг, утки занимают центр этого круга.

По сигналу охотники начинают выбивать уток мячом из круга. Охотник может сам метать мяч или передать мяч для броска партнеру по команде.

Утки бегают внутри круга, спасаясь от мяча, уворачиваются и подпрыгивают. Подбитая утка покидает круг. Уткам разрешено ловить мяч, в этом случае одна из покинувших круг уток возвращается. Кого из выбывших уток вернуть, решает тот, кто поймал мяч.

Игра заканчивается, когда в круге не остается ни одной утки, после чего команды меняются ролями.

Пингвины

Две команды строятся в колонны по одному. Перед ними на расстоянии 10 м ставят по флажку. Первые номера в командах получают по мячу. Необходимо, зажав мяч коленями, дойти до флажка, обогнуть его и вернуться к команде. Затем мяч передается следующему игроку. Побеждает команда, выполнившая задание первой.

Мяч по кругу

Участники игры встают в большой круг и рассчитываются на первый-второй. Первые номера – одна команда, вторые – другая. Два стоящих рядом игрока – капитаны. Им дают по мячу. После сигнала мячи передаются по кругу через одного игрокам своей команды. Каждая команда стремится передать мяч как можно быстрее, чтобы он вернулся к капитану. Если мячи столкнулись и

упали, их надо поднять и продолжить игру с места падения. Побеждает та команда, чей мяч первым вернется к капитану.

Эстафеты

Игры-эстафеты содержат сильное соревновательное начало и вырабатывают большую ответственность перед командой, поэтому всегда вызывают живой интерес у детей.

Для проведения эстафеты желательно подобрать две-три команды, примерно равные по количеству и возможностям участников.

Желательно заранее объяснить детям, чем они будут заниматься. Можно рассказать о значении слова *эстафета.* Очень давно важные вести и сообщения люди передавали на большие расстояния при помощи гонцов-скороходов, на разных участках пути сменявших друг друга.

Позднее гонцов заменили почтовые экипажи, запряженные лошадьми. На почтовых станциях лошадей меняли, и почтовая тройка мчалась дальше. Это и называлось эстафетой. В наше время так называют игру, в которой участники поэтапно передают друг другу предмет или по очереди выполняют задания, стараясь обогнать команду противника.

Поезд

В нескольких метрах от каждой команды ставят флажки. По команде первые игроки быстрым шагом (на бег переходить нельзя) движутся к флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки. Вместе они проделывают тот же путь и т. д. Участники поезда держат друг друга за локти и двигают руками, изображая маховик.

Когда паровоз (первый игрок) возвратится на место с полным составом, он должен подать сигнал, изобразив протяжный гудок. Выигрывает команда, первой прибывшая в полном составе на станцию.

Эстафета с препятствиями

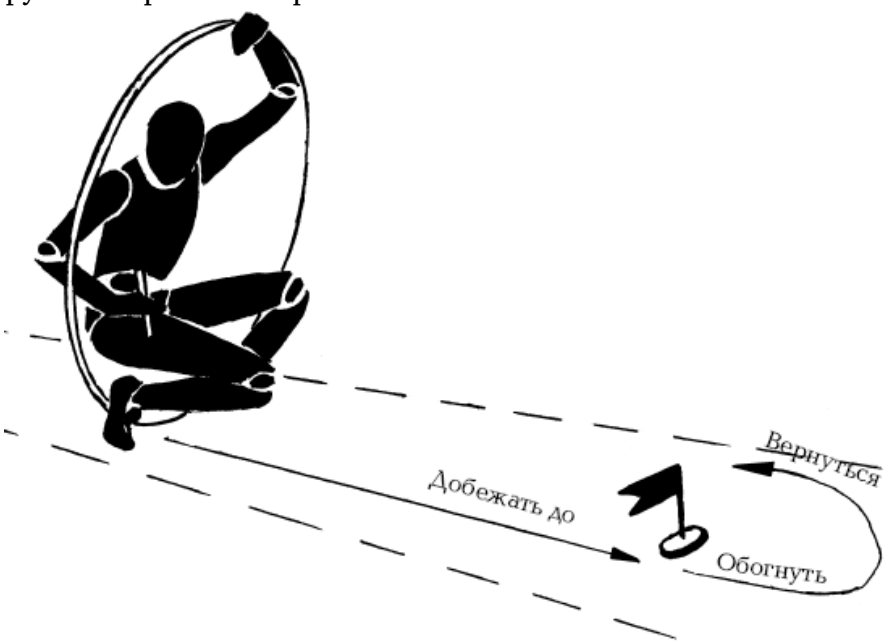
Команды выстраиваются в колонны по одному. Полоса препятствий поочередно преодолевается каждым игроком. Препятствиями могут быть невысокий (60–70 см) забор,

гимнастическое бревно, условно обозначенный линиями ров, через который надо перепрыгнуть, стойки, под которыми проползают.

Побеждает команда, игроки которой финишируют раньше и без ошибок.

Эстафета с обручами

Понадобятся обручи и эстафетные палочки по числу команд. На расстоянии 20 м от линии старта перед каждой командой ставится флажок. На середине дистанции кладется по обручу. Команды строятся в колонны по одному. Эстафетные палочки вручают первым номерам.



По сигналу ведущего первые номера добегают до обручей, не выпуская из рук палочек, поднимают их с земли, пролезают сквозь них, кладут на место, добегают до флажка, обегают его, возвращаются, вновь пролезают сквозь обруч и возвращаются к своей команде, где отдают палочку второму номеру, а сами идут в хвост колонны.

Выигрывает команда, все участники которой быстрее выполнят задание.

Встречная эстафета с бегом

В эстафете участвуют две команды, каждая делится пополам. Половинки команд выстраиваются друг против друга на разных сторонах площадки в колонны по одному. Игрокам, возглавляющим команды на одной стороне площадки, дается по эстафетной палочке. По команде они начинают перебежку. Подбежав к головным игрокам противостоящих половин команд, передают им эстафетную палочку и встают в конец колонны. Получивший эстафетную палочку участник бежит вперед и передает ее следующему игроку, стоящему напротив.

Игра продолжается до тех пор, пока половинки не поменяются местами полностью. Выигрывает команда, закончившая перебежки первой.

Эстафета с прыжками и палками

В эстафете участвует несколько команд. Команды выстраиваются у стартовой линии в колонны по одному в нескольких шагах друг от друга. Перед командами на расстоянии 15 м ставят по флажку. Головным игрокам выдается по гимнастической палке. По сигналу первые номера бегут до установленного флажка, обегают его и, вернувшись к своим колоннам, передают один конец палки вторым номерам. Оба игрока держатся за концы палки и проводят ее под ногами играющих до конца колонны. Все перепрыгивают палку, отталкиваясь двумя ногами. Первый игрок остается в конце колонны, а другой бежит к флажку, огибает его и проносит палку под ногами играющих с третьим номером и т. д.

Игра заканчивается, когда все участники пробегут с палкой. Когда начинавший игрок вновь окажется в колонне первым и ему принесут палку, он поднимет ее вверх. Побеждает команда, игроки которой раньше выполнили задание, не допустив ошибок.

Эстафета-чехарда

Две команды становятся в колонны по одному параллельно друг другу на расстоянии 3–4 м. Перед каждой колонной на расстоянии 10 м чертится квадрат или круг диаметром 1,5 м.

В него встают первые номера команд. Каждый присаживается на корточки, опираясь руками об пол, и пригибает голову. По стартовому сигналу игроки, стоящие впереди колонны, бегут вперед и совершают опорный прыжок, отталкиваясь двумя ногами от пола и опираясь о спину сидящего (прыжок чехардой), а затем

присаживаются на его место. Игроки, через которых прыгали, бегут к своим колоннам и встают позади них. Следующий участник бежит вперед, совершает опорный прыжок, остается в квадрате и т. д. Игра заканчивается, когда все участники, в том числе и тот, через которого начинали прыгать, совершат те же действия.

Побеждает команда, закончившая прыжки первой.

Эстафета с мячом

Игроки строятся в две колонны в 2–3 м друг от друга. Расстояние между игроками в колоннах равно длине вытянутой руки. В круги, начерченные в пяти-шести шагах перед командами, выходят капитаны. Их выбирают из числа участников, хорошо владеющих передачей мяча. Капитанам выдают по мячу. По сигналу капитаны передают броском мяч первому игроку в колонне. Тот, поймав мяч, бросает его обратно и сразу приседает с упором на руки. Капитан перебрасывается мячом со вторым, третьим и следующими игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает.

Когда последний в колонне игрок вернет мяч капитану, тот поднимает мяч вверх и вся команда быстро встает. Победившей считается команда, закончившая передачи мяча раньше других без нарушений правил.

Эстафета со скакалкой

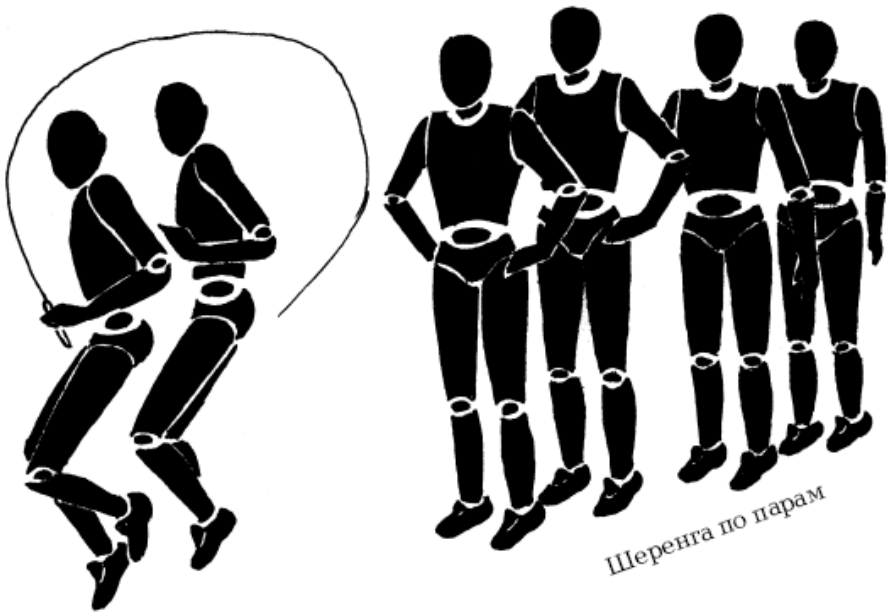
Игра проводится в виде эстафеты. Игрок выбегает из-за стартовой прямой, вращая скакалку и передвигаясь прыжками с одной ноги на другую.

Необходимо пройти дистанцию 10–15 м до финиша за как можно меньшее количество шагов. Затем игрок складывает скакалку пополам и берет ее в одну руку. Обратный путь он проделывает, прыгая с ноги на ногу и вращая скакалку под собой горизонтально. Потом передает скакалку следующему участнику, а сам встает в конец колонны.

Выигрывает команда, участники которой быстрее пройдут дистанцию и сделают меньшее количество заступов.

Эстафета со скакалкой парами

Игроки двух команд разбиваются на пары и встают в колонны. Финиш находится в 10–15 м от линии старта. Игроки в парах стоят плотно друг к другу (один за другим). У одного из них в руках скакалка.



По сигналу оба устремляются к финишу, прыгая через скакалку. Добежав до финишной прямой, они возвращаются, однако скакалку вращает другой игрок пары. Затем передают скакалку следующей паре. Игра заканчивается, когда финиширует последняя пара.

Глава 3. Ролевые и подражательные игры

Все мы с детства и до глубокой старости играем в ролевые игры. В детстве нас побуждает к этому неистощимое воображение, неистребимая любознательность ребенка, стремящегося все попробовать на вкус и примерить на себя, чтобы получить как можно больше сведений о заманчивом окружающем мире и определить свое место в нем. Только в детстве, узнав нечто новое о том или ином образе, мы так легко вживаемся в него, овладевая новыми навыками, осваивая новые и новые роли. Это позволяет нам ассоциировать себя с бесчисленным количеством персонажей и определить, что нравится или не нравится в них, что притягивает или отталкивает, раскрыть собственные способности и таланты, а возможно, найти свое призвание.

Ролевые игры

Что мы делали сегодня?

Один из играющих становится водящим. Он выходит из комнаты. В его отсутствие дети договариваются о том, какие действия будут изображать.

Водящий возвращается и обращается к ним с такими словами:

– Здравствуйте, дети! На вопрос мне ответьте:

– Что вы делали сегодня?

Дети отвечают: «Что мы делали, не скажем, но сейчас тебе покажем!»

И начинают изображать любые действия (плавают, подметают, играют на скрипке).

По их движениям ведущий угадывает, чем они занимались. Если угадает – то выбирают другого ведущего, а если нет – то водящий снова удаляется и дает играющим возможность задумать другое действие.

К нам приехала тетушка

Эту игру придумали в Эстонии. Дети садятся в круг. Один из участников начинает игру, обращаясь к соседу справа: «К нам приехала тетушка из Таллина». Сосед спрашивает: «А что

привезла?»

Начавший игру отвечает: «Веер» – и помахивает рукой, изображая веер. Все участники должны повторить это движение. Затем сосед справа продолжает игру, обращаясь со словами о тетушке к своему соседу, между ними происходит тот же диалог, но тетушка каждый раз должна приезжать из другого города или страны и привозить новый предмет, а движения не должны повторяться.

В конце игры ведущий спрашивает у участников: «Откуда тетушка что привезла?» Игроки должны ответить, изобразив соответствующие предмету действия.

Изобрази!

Выбираем двух участников и предлагаем им изобразить мимикой, движениями, жестами:

1) больного на приеме у врача;
2) пассажира, ждущего автобус на остановке в сильный мороз;
3) персонаж известной сказки;
4) тарзана;
5) ученика-выскочку.

Желательно, чтобы участники не видели друг друга. Зрители оценивают, у кого получилось убедительнее.

Что это, кто это?

По желанию выбираем участников. Каждому из них даем задание – движениями и жестами изобразить какое-либо действие, например:

1) я держу на руках и глажу котенка;
2) я леплю пирожки из теста;
3) я глажу белье;
4) я чищу картошку.

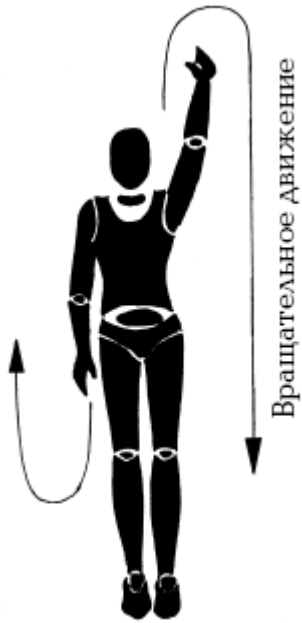
Зрители должны угадать, что делают участники. Побеждает тот, чьи действия были убедительнее.

Разминка

Малышам в качестве разминки можно предложить подражательную физкультминутку.

Ветряная мельница

Исходная позиция: стоя, ноги вместе, одна рука поднята вверх, другая опущена и прижата к телу. По сигналу «Ветер подул» делаем вращательные движения вперед, потом назад.



Деревце

Исходная позиция: стоя, ноги вместе, руки подняты вверх, кисти рук расслаблены. По сигналу «Ветерок подул» помахать и потрясти кистями рук, по сигналу «Буря налетела», изображая колышущиеся ветки, делать глубокие наклоны в стороны, вперед-назад.

Мячик

Исходная позиция: стоя, ноги вместе, руки на поясе. По сигналу подпрыгивать, изображая легкий мяч. Стопы ног при этом соединены, колени поднимаются при подскоках высоко.

Неваляшка

Исходная позиция: лежа на спине (на коврике), ноги согнуты в коленях, руки в замке поддерживают голову сзади. На счет «раз» – энергичное движение туловищем – сесть, на счет «два» – вернуться к исходному положению.

Лесоруб

Исходная позиция: стоя, ноги на ширине плеч, руки подняты над головой, пальцы плотно сжаты и соединены вместе. Глубоким взмахом-наклоном до пола «рубить пень» воображаемым топором, затем выпрямиться. Повторить несколько раз.

Картинная галерея

Для игры нужно выбрать из числа участников директора и двух-трех посетителей. Остальные игроки будут изображать картины. По желанию дети разбиваются на несколько групп и договариваются между собой и с директором, какие картины будут изображать. Картину можно изображать вдвоем, втроем или в одиночку. Используют, как правило, сюжеты известных картин: «Три богатыря», «Аленушка», «Царевна-лебедь» или иллюстрации к сказкам. Можно ограничиться простым принятием характерных для данного сюжета и персонажей поз. В этом случае на подготовку живых репродукций надо отвести небольшое количество времени – 30 секунд. Посетители выставки должны будут угадать, какую картину изображает каждая группа участников. Можно провести игру иначе: заранее подготовить предметы, которые дети будут использовать при изображении картин, а также раздать репродукции и иллюстрации к сказкам, на которые они будут ориентироваться. Директор и посетители в этом случае могут выступать и в роли жюри, которое решит, чья картина наиболее близка к подлиннику.

Поиграем в сказки

Сказка

За основу можно взять любую хорошо известную сказку с повторяющимися действиями и характерными персонажами («Репка», «Теремок», «Колобок») и оформить ее в качестве инсценировки, где водящий выполняет роль рассказчика, а

остальные роли распределяются между участниками.

В зависимости от возраста участников можно оставить изначальные слова героев сказки или придумать новые забавные реплики.

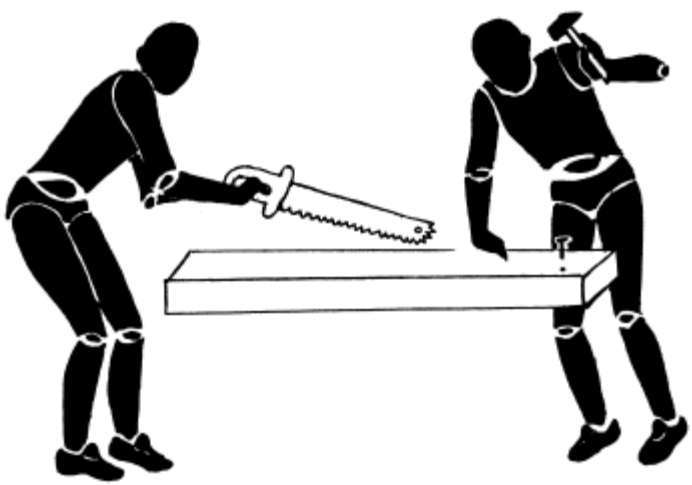
Поиграем в профессии

Профессии

Игру можно провести по командам.

Участники делятся на две команды и договариваются, кто будет загадывать, а кто отгадывать (можно использовать жребий или считалочку).

Отгадывающие выходят из комнаты, а оставшаяся команда решает, какую профессию будет изображать. Причем каждый из участников может выполнять свои действия: если это столярный цех, то один может пилить, другой строгать и т. п. Загадывать можно любую знакомую детям профессию. Если отгадчики назовут ее правильно, то команды меняются.



Космонавты

Перед проведением игры можно поговорить с детьми о космосе, вспомнить названия планет. Для игры в разных уголках площадки чертим контуры ракет и в каждом отмечаем по 4–5 мест для пассажиров, но так, чтобы нескольким участникам игры мест не хватало. Положить таблички с названиями следующих

маршрутов: «Земля – Луна – Земля», «Земля – Марс – Земля», «Земля – Нептун – Земля», «Земля – Венера – Земля», «Земля – Сатурн – Земля». Дети берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Нас ракеты унесут
На космический маршрут.
Вместе к звездам полетим,
На какую захотим.
Но запомните, друзья,
Что опаздывать нельзя!

Стишок можно разучить заранее. Как только сказано последнее слово, ведущий дает сигнал, и все ребята разбегаются, стараясь занять свободные места в ракетах (сталкивать тех, кто уже стоит, нельзя). Опоздавшие собираются в центре круга, а экипажи ракет по очереди хором называют свои маршруты. После этого все возвращаются в общий круг, и игра повторяется.

Почтальон

Перед игрой хорошо вспомнить названия крупных городов России, столиц стран ближнего и дальнего зарубежья.

Играющие становятся в круг и расходятся на расстояние вытянутых рук. Каждый отмечает свое место цветным мелком. Один из участников игры – почтальон. Он становится в центр круга. Каждый из участников выбирает себе название города из 20 предложенных.

Почтальону выдают почтовую сумку (это может быть любая сумка или просто пластиковый пакет), в которой лежат конверты с адресами-маршрутами: Самара – Москва, Москва – Самара (задействованы названия тех же 20 городов). Он вынимает из сумки письма, читает и объявляет маршрут: «Почта идет из Самары в Москву». Игроки, чьи города названы, должны быстро поменяться местами. Почтальон в это время стремится занять одно из свободных мест. Если ему это удается, то оставшийся без места становится почтальоном, а почтальон присваивает себе название его города. Если почтальону долго не удается занять чье-либо место, он говорит: «Почта идет во все города!» Тогда все участники должны поменяться местами, а почтальону в этот момент легче занять место.

Стюардесса

Для игры понадобится несколько стульев, на один меньше числа играющих, билеты на самолет (цветные открытки с изображением самолета) и пилотка стюардессы (ее можно заранее сшить из темно-синей ткани). Билеты раздают всем участникам, пилотку надевает стюардесса. Стюардессу (стюарда) выбирают из числа участников или по жребию. Стюардесса расставляет стулья по кругу сиденьями наружу (это салон самолета), затем помогает участникам игры построиться для посадки и рассаживает их на стулья, собирая билеты. Затем она обходит вокруг и говорит: «Экипаж приветствует вас на борту самолета». После этих слов она берет любого из игроков за руку и приглашает следовать за собой. Все игроки один за другим присоединяются к ним, образуя хоровод вокруг стульев. «Наш самолет следует прямым рейсом в Москву», – продолжает стюардесса, ускоряя ход. «Самолет набирает высоту», – говорит стюардесса. Хоровод движется еще быстрее. «Скоро мы совершим посадку в Москве», – говорит «стюардесса» не сбавляя темпа. «Внимание, посадка!» – неожиданно раздается команда. Все «пассажиры» и «стюардесса» бегут к стульям, стараясь занять место. Пассажир, оставшийся без места, становится стюардессой. Билеты возвращают игрокам, и игра повторяется.

Парикмахерская

Организуйте у себя дома конкурс причесок. Это прекрасная возможность научить дочку и ее подруг правильно ухаживать за волосами, пользоваться средствами для укладки волос и необходимыми для этого предметами (щеткой, феном, плойкой), делать несложные прически. Для девочек младшего возраста такими прическами могут стать обычная косичка, хвостик с бантиками или без бантиков. Потренироваться создавать прически можно и на членах семьи, если это видоизменяемые укладки или прически со сложным плетением – сейчас в моде всевозможные косички, и на подругах, а также на вышедшем из употребления парике или куклах, если это стрижки.

Детям любого возраста есть смысл предложить конкурс на лучший эскиз прически. Продумайте вместе с ребенком, при помощи каких средств парикмахерского искусства можно воплотить в жизнь его идею.

Руководством к действию послужит любая книга – сборник моделей причесок, каких множество. Эта же книга может стать

призом в импровизированном конкурсе.

Доктор

Снабдите вашего домашнего доктора белым халатом, шапочкой и докторским чемоданчиком (на нем должен быть нарисован красный крест). Помогите ему собрать все необходимые предметы в чемоданчик и аптечку. Наверняка в доме найдется стетоскоп и тонометр, можно показать ребенку, как ими пользуются. Предложите ему блокнот и ручку, чтобы выписывать рецепты. Придумайте эскиз его личной печати врача.

Печать легко сделать из обычного ластика, на который авторучкой наносят рисунок и нужный текст в зеркальном отражении. Теперь прижмите ластик-печать к листику-рецепту. Рецепт с печатью врача готов. Расскажите ребенку о простейших лекарственных средствах и их применении: аспирин при высокой температуре, валидол при сердечном приступе, горчичники – при простуде и т. п. Для аптечки можно пожертвовать чистые использованные одноразовые шприцы без игл, пустые баночки и флакончики. В качестве лекарств подойдут леденцы в коробочке, баночка с желе, различные драже. Пусть доктор, пользуясь новыми знаниями, полечит домашних, друзей, пришедших в гости, собственных кукол.

Дочки-матери

Все мы в детстве играли в эту незамысловатую и вместе с тем необыкновенно увлекательную игру, с удовольствием вживаясь в роли заботливых и хозяйственных мам и послушных дочек-помощниц, включая в круг членов импровизированной семьи своих лучших подруг и любимых кукол, плюшевых мишек и резиновых пупсиков.

Мы увлеченно распределяли домашние обязанности и весело справлялись с хлопотами по хозяйству, устраивая уютный очаг в песочнице или детской беседке.

Со временем суть игры не изменилась. Изменились лишь некоторые ее атрибуты. Новые образы и персонажи шагнули в нашу жизнь с экранов телевизоров и витрин супермаркетов, страниц журналов и комиксов, заняв свое место и в традиционной детской игре.

Очаровательная кукла Барби давно стала не только полноправным участником игр девочек, но и персонажем книжек и мультфильмов, образом, вобравшим в себя представления о женственности и красоте, стиле и обаянии. Девочки с удовольствием вживаются в этот образ.

Почему бы и нам с вами не поиграть в семейство Барби? (Добавив к образу блистательной и милой красавицы немного реалистичности и хозяйственности). Вы с успехом можете стать Барби-мамой, ваша дочь Барби-дочкой (или дочками, если их несколько), в игре могут принять участие папа и братик, ведь всем известно, что у Барби есть неизменный спутник и друг Кен. Помогать маме и осваивать науку домоводства гораздо приятнее, ощущая себя успешной и обаятельной принцессой, а не просто Золушкой.

Можно подключить к игре Барби подружек, пригласив подруг дочери, тогда можно организовать маленькие соревнования по хозяйству.

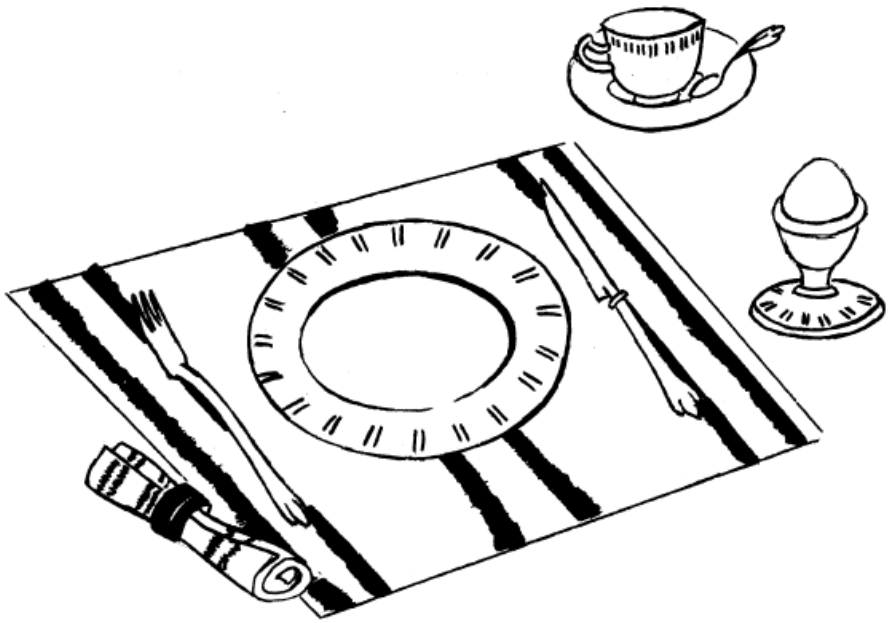
Главное в течение дня создавать хорошее настроение себе и членам вашей семьи, привнося в обычные домашние дела ощущение праздника.

Игру можно начать с самого утра (обговорив ее заранее, распределив роли; хорошо, если это будет выходной день), обсудив, что надеть и как причесаться. Замените домашние халаты симпатичными платьями, а вместо привычного хвостика или пучка на макушке сделайте укладку или прическу с локонами для себя и необычные косички-плетения или нарядный бант для Барби-дочек – ведь Барби одинаково хорошо выглядит и в будни, и в праздники.

Пусть старшая Барби-сестричка поможет одеться и причесаться младшей. К обычному завтраку можно приготовить интересный десерт, украсить стол нарядными предметами сервировки (например, цветными салфетками, которые нужно свернуть описанным ниже образом).

Веер – дважды сложить по длине, свернуть веером и раскрыть с одной стороны.

Лилия – углы сложить к центру, салфетку перевернуть и снова сложить углы к центру, уголки с нижней стороны выпрямить.



Свеча – дважды свернуть, чтобы получилось 4 квадрата, затем сложить по диагонали и верхний угол завернуть вниз, левый и правый углы закрепить сзади.

Покажите Барби-дочкам, как сворачивать салфетки, и устройте маленькое соревнование: у кого лучше получится? Оцените результат по пятибалльной шкале.

Расскажите, как правильно сервировать стол к завтраку.

На стол кладут льняные или хлопчатобумажные салфетки. На каждую ставят посуду для одного человека: закусочную тарелку, наискосок справа – блюдце с чашкой, ручка которой обращена влево, чайную ложку кладут на блюдце ручкой вправо. Вилку располагают слева от тарелки зубцами вверх, нож – справа, лезвием к тарелке.

Сваренное яйцо подают в специальной посуде и ставят справа от закусочной тарелки. Чай и кофе подают без сахара: каждый

добавляет его по вкусу.

После завтрака распределите домашние дела между дочками-Барби. Можно обсудить с ними, что приготовить к обеду, и, перечислив необходимые продукты, отправить в магазин, снабдив необходимой суммой денег. Это могут быть два разных магазина, и поход в них превратится в небольшой конкурс, в котором победит та участница, которая не забудет купить ни один продукт и быстрее вернется с покупками. Поставьте за выполнение задания оценку от 1 до 5.

Пока Барби-мама занимается приготовлением обеда, Барби-дочки могут на конкурсной основе заняться уборкой своей комнаты, определяя, кто быстрее и лучше:

1) приведет в порядок место для приготовления уроков;

2) пропылесосит комнату;

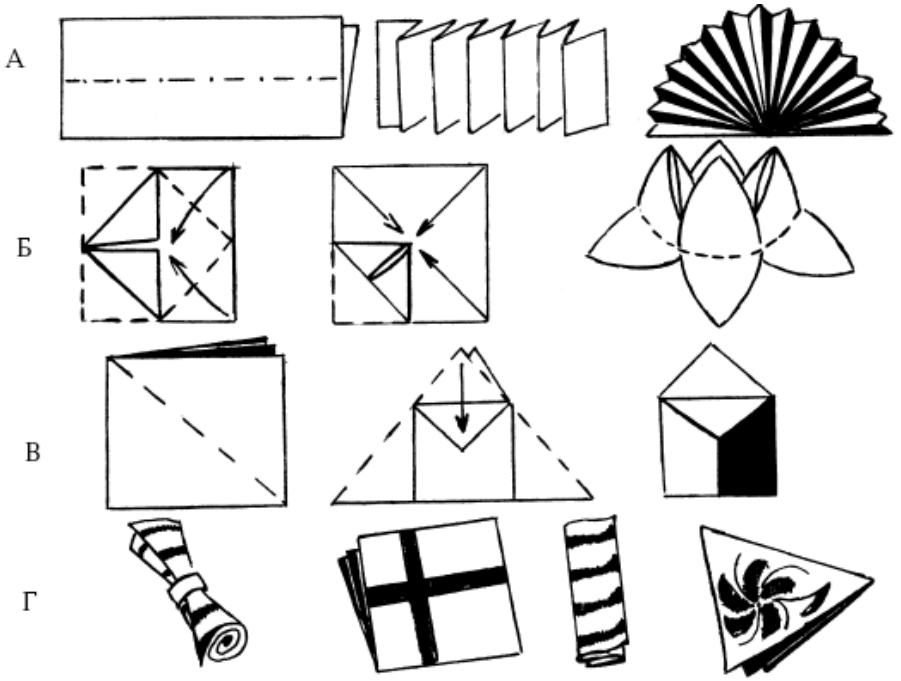
3) польет цветы.

Выполнение заданий оценивается по пятибалльной шкале, в конце подсчитываются набранные очки.

Дочки-Барби могут принять участие в приготовлении обеда (например, на оценку почистить и порезать овощи). Можно предложить конкурс на лучший салат, в котором участницы по выбору делают либо всем хорошо известные салаты (оливье, салат с крабовыми палочками, сельдь «под шубой», винегрет), либо изобретают каждая новый фантазийный из имеющихся в доме продуктов.

Салаты будут оценены всеми членами Барби-семейства за обедом по той же пятибалльной шкале. Барби, набравшая в процессе участия во всех конкурсах большее количество баллов, получает главный приз дня – новую куклу Барби. Барби, которая проиграла, получает утешительный приз – набор аксессуаров для куклы Барби.

На послеобеденное время можно пригласить подружек Бар-би с их любимыми куклами для участия в показе моделей нарядов для кукол Барби.



Обязательное условие участия в показе: необходимо принести с собой несколько кукольных нарядов и угощение к чаю, приготовленное своими руками (можно с помощью мам). Об организации такого показа подруг Барби-дочки (а также их мам, которые окажут посильную помощь) стоит предупредить за несколько дней – пусть своими руками сошьют наряды разного назначения для любимых кукол (костюм для повседневной носки, бальное платье и т. п.).

Можно также провести конкурс на лучший эскиз костюма для куклы. Жюри конкурса может состоять из самих участников, которые оценят все костюмы и эскизы по пятибалльной шкале. Победитель конкурса, получивший наибольшее количество очков, получает приз – новую куклу.

Вечером можно организовать домашнее чаепитие с участием всех приглашенных и дегустацией кулинарных изделий к чаю, приготовленных своими руками. Автор самого вкусного получает в подарок предмет личного пользования с изображением Барби (блокнот, календарь и т. п.). В завершение дня, проводив гостей, помыв посуду и разложив игрушки по местам, пусть девочки лягут спать, так, как это сделала бы настоящая Барби: вовремя проветрив комнату и разобрав постель, умывшись и почистив зубы.

Глава 4. Давай устроим праздник

Детский день рождения

День рождения – единственный и неповторимый персональный праздник, который бывает раз в году. В этот день именинник как никогда ощущает себя значимым, нужным и любимым, сколько бы ему ни было лет. Словом, это самый светлый личный день, и, конечно, хочется, чтобы он запомнился на весь год и виновнику торжества, и гостям. Безусловно, центром праздника должен стать именинник, но и остальные гости должны быть активно задействованы в происходящем и при этом чувствовать себя максимально комфортно. Поэтому детский праздник необходимо заранее спланировать и наполнить веселыми играми и конкурсами, забавными викторинами, шутками и сюрпризами.

Желательно хорошо продумать праздничное оформление помещения, где отмечается праздник. Помещение можно украсить разноцветными воздушными шариками, красочными плакатами с пожеланиями, дружескими шаржиам и портретами именинника. Можно нарядно оформить журнальный столик, куда именинник будет складывать подарки.

Оригинальным атрибутом праздника может стать юмористическая газета, посвященная имениннику и подготовленная его родителями или друзьями.

В такую газету можно включить шутливое описание самых значимых и самых смешных событий в жизни именинника, интервью с ним. Можно также сделать тематический коллаж, используя вырезки из любимого журнала, где лица звезд кино и эстрады, персонажей комиксов можно заменить лицами самого именинника и его друзей, вырезав их из фотографий. Хорошо оставить в газете чистое место для импровизированных пожеланий гостей, которые они сами и впишут.

На большом листе ватмана можно расчертить сетку кроссворда, посвященного имениннику. Одним из игровых заданий, предложенных гостям, станет его отгадывание. Отгадывать кроссворд можно, разделившись на команды – одна пишет ответы по вертикали, другая – по горизонтали, выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием. Кроссворд может разгадываться ли всеми присутствующими по желанию – выигрывает участник, давший наибольшее количество правильных ответов.

Примерные вопросы для юмористического кроссворда.

1. Кем хочет стать именинник, когда вырастет?
2. Как зовут лучшего друга именинника?
3. Любимое блюдо именинника?
4. Название любимой музыкальной группы именинника?
5. Любимый предмет в школе?
6. Любимый цвет?
7. Вид одежды, которую предпочитает носить именинник?
8. Каким видом спорта занимается?
9. Какую радиостанцию слушает?
10. Любимая телепередача?
11. Какой язык изучает в школе?
12. Любимое домашнее животное?

Конечно же одна из самых важных составляющих дня рождения – подарки. Помимо желанного предмета или вещи, можно порадовать именинника чем-нибудь необычным – исполнением давнего желания, походом на интересное шоу, памятной поездкой с друзьями и родителями, поздравлением через любимую радиостанцию. В любом случае подарок должен учитывать вкусы и интересы именинника. Вручают подарок, как правило, сопровождая его пожеланиями. Вручение главного подарка, приготовленного родителями, можно превратить в увлекательную поисковую игру для именинника и гостей: предварительно разрабатывают план поиска подарка, сопровождая его поэтапными ключами – шифрованными записками. Каждая записка указывает на местонахождение следующей, в последней содержится указание на местонахождение подарка. Игра проводится во дворе, маршрут поиска продумывается заранее, как и место, где будет спрятан подарок. Шифр записок не должен быть слишком сложным. Предлагаем следующие варианты шифра.

1. Слова-перевертыши, записанные справа налево (ищи у ыцин-чосеп (ищи у песочницы)).

2. Текст, разбитый на произвольные интервалы (с пра ваус ком ей кив пар к е (справа у скамейки в парке)).

3. Набор слов, в котором начальные буквы составляют нужные слова, например, **Н**адо **А**нтону **п**ередать **р**ассказ **от**воих **и**сследованиях **в 41 д**ля **о**пределения **м**омента **а**ттракциона (напротив 41-го дома).

4. Цифровая шифровка, где вместо букв используются их

порядковые номера в алфавите.

5. Текст можно записать столбиком:

И Т С Р В И О Д
Д Е П Т Н П Щ К
И К О И О Л А Е (идите к спортивной площадке).

Когда подарок будет найден, можно поощрить самого активного сыщика специальным призом. После активных поисков во дворе, когда гости набегались и нагуляли аппетит, самое время приглашать их за праздничный стол. К тому моменту, когда гости перепробуют все предложенные блюда и приступят к чаепитию, можно предложить им блиц-опрос за столом или любой конкурс вопросов и ответов – играть в них можно, не вставая из-за стола.

Вопросы для блиц-опроса

1. Что дается человеку от рождения, и чем люди пользуются чаще, чем он сам? (Именем.)
2. Почему мы каждый день ходим и никогда не ездим? (По лестнице.)
3. Какое слово всегда пишут неправильно? (Неправильно.)
4. Какие часы показывают верное время только два раза в сутки? (Остановившиеся.)
5. Какие камешки не найдешь ни в одном море? (Сухие.)
6. Когда руки называют тремя местоимениями? (Когда они вы-мы-ты.)

По окончании застолья можно устроить веселую беспроигрышную лотерею – небольшие недорогие предметы пронумеровать и пустить по кругу коробку с лотерейными билетами-номерками. Вручение призов сопроводить веселыми комментариями, а самим призам придумать забавные названия (например, тропический остров в океане – открытка с видом тропического пляжа, машина – игрушечная машинка, тостер – листок с написанными на нем тостами, швейная машинка – нитка с иголкой, фен известной фирмы – расческа, канцелярский прикол – кнопка и т. п.). Затем, когда гости достаточно развеселились, можно переходить к веселым конкурсам и подвижным играм.

Забавные конкурсы, которые можно предложить гостям

Быстрый кольт

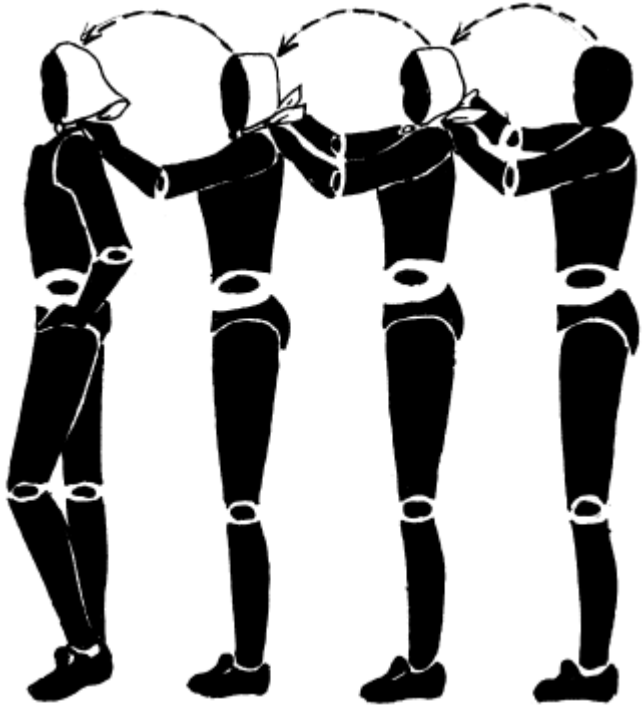
Два игрока становятся напротив друг друга. Каждый кладет в карман банан или «Сникерс». По сигналу нужно быстро выхватить его из кармана, очистить и съесть, опережая противника.

Испорченный телефон

Один из гостей становится ведущим. 5–6 человек – участники, остальные – зрители. Игроки выходят за дверь. Ведущий вызывает первого игрока и зачитывает ему заранее заготовленный текст – не очень длинный и несложный. Текст зачитывают внятно и не слишком быстро. Задача игрока – пересказать текст следующему игроку, который находится за дверью. Второй игрок пересказывает третьему то, что сумел запомнить, и т. д. Последний игрок пересказывает зрителям тот вариант текста, который дошел до него. Как правило, рассказ смехотворно изменяется к концу.

Матрешки

Участники игры делятся на две команды. Команды строятся в колонны друг за другом. Всем играющим выдают косынки. По команде каждый игрок повязывает голову игрока, стоящего впереди, косынкой. Поворачиваться друг к другу и помогать запрещается. Последний игрок завязывает косынку предпоследнему и выкрикивает: «Все готовы!» Команды поворачиваются лицом друг к другу. Неплохо сфотографировать забавных матрешек на память! Побеждает команда, быстрее и качественнее выполнившая задание.



Составь фразу

Играть можно командами или вдвоем. Задача игроков – вырезая из газеты слова, знаки, буквы, составить и наклеить на лист бумаги пословицу, известное выражение или любой другой предложенный текст. Побеждает тот, кто раньше справится с заданием.

Нос к носу

В конкурсе участвует несколько пар игроков. Их задача – соприкоснувшись носами, не отрываться друг от друга при выполнении заданий, которые им предложит ведущий: присесть, подпрыгнуть, нагнуться, потанцевать и т. п. Выигрывает пара, не разъединившая носы.

Веселые дизайнеры

В конкурсе участвует несколько человек. Заранее надо

приготовить несколько белых футболок, с которыми придется расстаться, фартуки для участников, брызгалки, наполненные красящими растворами разных цветов, и полиэтиленовую пленку, чтобы не забрызгать пол. Участникам предлагают раскрасить с помощью брызгалок футболки в авангардном стиле. Оценивать работу дизайнеров будут зрители. Все дизайнеры получают свои футболки на память.

Шаровары

Участники игры надевают огромные по размеру штаны-шаровары. Их шьют из разноцветной недорогой ткани, купленной заранее для игры. На поясе и внизу в штанинах продеты фиксирующие резинки. По сигналу ведущего участники игры должны собрать и положить в штаны как можно большее количество воздушных шариков. Шарики надувают и разбрасывают по полу перед игрой.

Яблоки

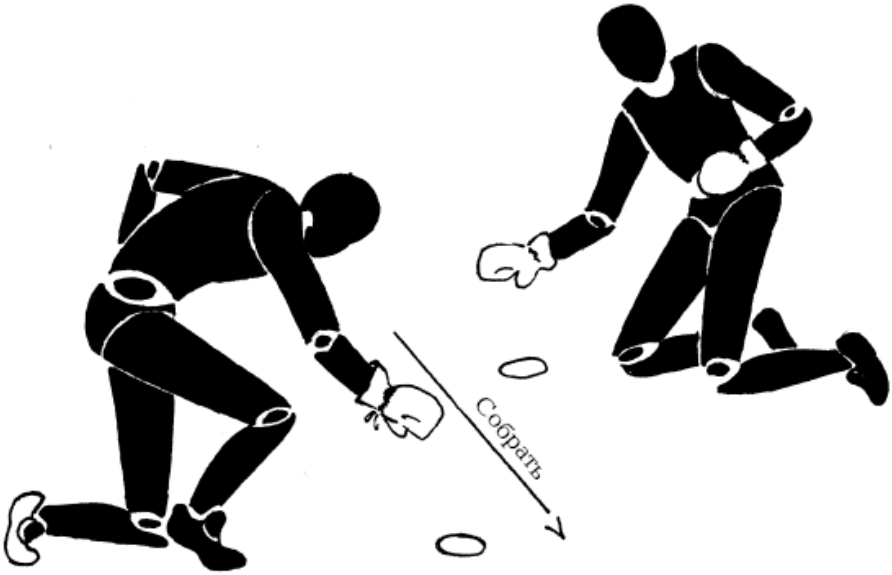
В игре участвует несколько пар. Игроки в паре встают друг против друга с завязанными глазами, каждый держит в руке яблоко. Задача игроков – накормить друг друга яблоками вслепую. Яблоки должны быть съедены за короткий промежуток времени, откусывать от своего яблока нельзя. Побеждает пара, у которой яблоки были съедены быстрее, а пальцы не укушены.

Забавный бокс

Для игры понадобится пара боксерских перчаток и два десятка крупных бусин (или мелких конфет-леденцов в обертках). Для поединка вызывают двух мальчиков, желающих сразиться и продемонстрировать свою силу и смелость. Им надевают боксерские перчатки.

Совершенно неожиданным для них оказывается следующее задание: собрать с ринга рассыпанные бусины или конфеты. Сделать это, не снимая боксерских перчаток, довольно сложно. Побеждает боксер, быстрее справившийся с заданием.

Игру можно усложнить: во втором раунде предложить участникам как можно быстрее развернуть, не снимая перчаток, конфету.



В завершение праздника можно организовать небольшой импровизированный концерт – ромашку. Из бумаги вырезают большую ромашку со съемными лепестками – по количеству гостей, – на которых написаны задания: спеть, рассказать стих, изобразить известного певца или политика и т. п.

Перед уходом гостей предложите им забавную эстафету – перепись всех присутствующих: гости делятся на две команды и, подбегая к чистому листку, ставят на нем свою подпись. Побеждает команда, все игроки которой подпишутся раньше. Затем лист переворачивают – как выясняется, на нем было поздравление с днем рождения с наилучшими пожеланиями!

Веселого вам дня рождения!

Глава 5. Вкторины и конкурсы

Данные вопросы, задания и игры можно провести на любом школьном празднике.

Шуточные вопросы

1. Какой узел нельзя развязать? *(Железнодорожный.)*
2. Какой месяц короче всех? *(Май – три буквы.)*
3. Где край света? *(Там, где начинается тень.)*
4. Сколько горошин может войти в один стакан? *(Ни одной горошины не ходят.)*
5. Что можно приготовить, но нельзя съесть? *(Уроки.)*
6. Если пять кошек ловят пять мышей за пять минут, то, сколько нужно времени одной кошке, чтобы поймать одну мышку?*(Пять минут.)*
7. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? *(Все месяцы.)*
8. Что путешествует по свету, оставаясь в одном углу? *(Почтовая марка.)*
9. Кто имеет две руки, два крыла, два хвоста, три головы, три туловища и восемь ног? *(Всадник, держащий в руках птицу.)*
10. Какой рукой лучше размешивать чай? *(Чай лучше размешивать ложкой.)*

Блеф-тур

Вопросы блеф-тура ведущий начинает со слов: «Верите ли вы, что…» Участники стараются определить, верно это или нет.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами? *(Да.)*
2. Крокодил обладает самым громким голосом из всех животных? *(Да.)*
3. Римляне носили штаны? *(Нет, они носили туники и тоги.)*
4. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет?

(Да.)

5. Правда ли, что слово «казак» означает «вольный человек»? *(Правда.)*

6. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой? *(Да.)*

7. На зиму пингвины улетают на север? *(Нет, пингвины не умеют летать.)*

8. Рост Конька-Горбунка составляет два вершка? *(Нет, три.)*

9. Настоящее имя Ганса Христиана Андерсена было Свенсен? *(Нет, Ганс.)*

10. Больше всего репы выращивают в России? *(Нет, в Америке.)*

Игры-поединки

Зеркало

Один из двух играющих показывает любые движения, а второй должен копировать их с зеркальной точностью. Разрешается пародировать манеры противника, строить смешные рожицы и т. п.

Проигрывает тот, кто первым рассмеется.

Хитрая веревочка

Для игры понадобятся два стула и веревка длиной 3–4 м. Стулья ставят спинками друг к другу на расстоянии длины веревки. Веревку кладут на пол, от одного стула к другому, протянув ее между ножек так, чтобы кончики немного выходили из-под стульев. Играющие садятся.

По сигналу нужно вскочить, обежать оба стула, затем сесть на свой и дернуть к себе веревочку быстрее, чем это сделает соперник.

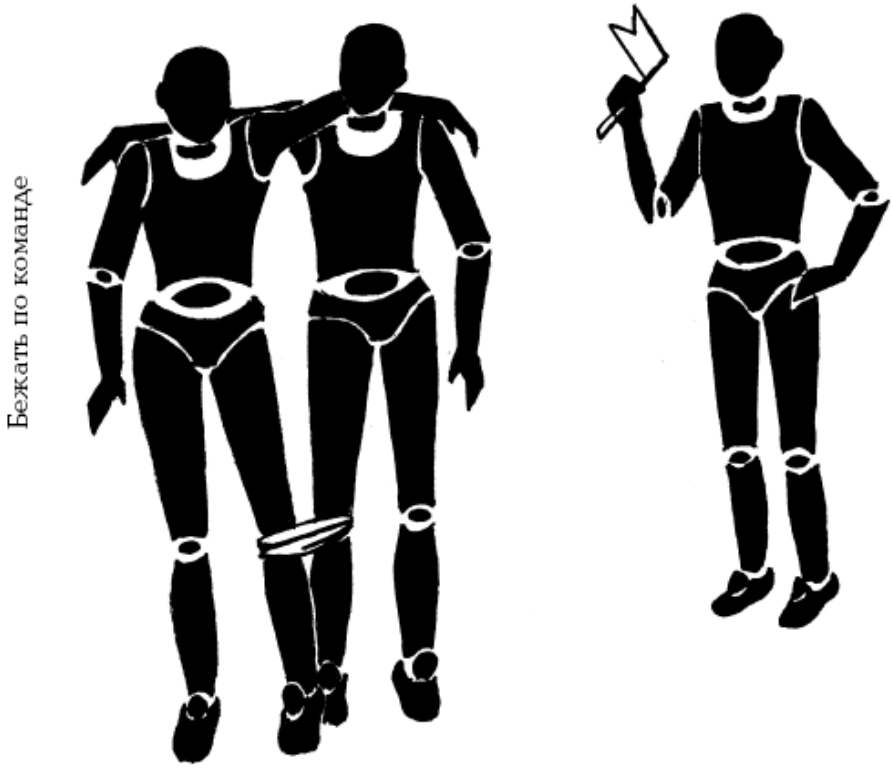
Донеси шарик

Двое играющих получают по столовой ложке и по теннисному шарику или маленькому резиновому мячику. Встав на линии старта, они должны взять в правую руку ложку с шариком и по сигналу побежать. Стараясь не уронить шарик, участники

добегают до финиша (его обозначают стулом или флажком) и возвращаются обратно. Если мячик упадет, надо остановиться, поднять его без помощи второй руки и продолжить бег.

На трех ногах

Соревнуются несколько пар. В каждой паре игроки становятся рядом, кладут друг другу руки на плечи. Правую и левую ноги игроков ниже колена связывают. По сигналу пары начинают бег «на трех ногах», стараясь как можно быстрее добраться до финиша. Побеждает пара, пришедшая первой.



Колпак

Для этой игры необходимо склеить из картона колпак высотой 40–50 см, с полями, а также изготовить две стойки высотой 1 м и две тонкие палочки длиной 1 м. Задача игрока – взяв в каждую руку по палочке, с их помощью снять колпак со стойки, донести его не уронив и надеть на другую стойку.

Газета

Игру можно проводить как эстафету (представители команд участвуют в ней по очереди) или как поединок. Участники получают два газетных листа и становятся на старт. По сигналу они кладут перед собой газетный лист, становятся на него, затем кладут на пол следующий газетный лист, переходят на него, поднимают предыдущий, кладут перед собой, переходят на него и т. д. Дойдя до финиша, таким же образом проделывают обратный путь. Побеждает тот, кто пришел первым.

Имена

Представители двух команд должны пройти 15 шагов вперед, называя на каждый шаг какое-либо имя: женское – представитель одной команды, мужское – другой.

Побеждает тот, кто выполнил задание, назвав имена без запинки и не останавливаясь.

Шашки вслепую

На небольшом расстоянии друг от друга ставят два стула, на одном из которых лежат шашки. Задача игроков – с закрытыми глазами перенести все шашки с одного стула на другой. Побеждает игрок, быстрее перенесший все шашки и не уронивший ни одной.

В школах часто проводят тематические викторины. Предложенные вопросы и задания можно использовать в юмористических литературных викторинах и конкурсах.

Шуточные вопросы для литературной викторины по сказкам

1. Кто из героев русских народных сказок был хлебобулочным изделием? (Колобок.)
2. Назовите героиню русской народной сказки, которая была овощем. (Репка.)
3. Какие русские народные сказки повествуют о проблеме отдельной жилплощади? («Теремок», «Лиса и Заяц».)

4. Какой вид энергии использовала Баба-Яга, летая в ступе? (Нечистую силу.)

5. Какой сказочный герой посеял деньги, думая, что вырастет денежное дерево и останется только собрать урожай? (Буратино.)

6. Какая домашняя птица занималась изготовлением изделий из драгоценных металлов для своих хозяев? (Курочка Ряба.)

Буриме

Эта разновидность веселой литературной игры возникла во Франции в XVIII в. Буриме в переводе с французского означает «рифмованные концы». Поэт Дюкло потерял рукопись с 300 сонетами, но заготовленные к стихам рифмы сохранились. Друзья поэта в шутку взялись помочь поэту и сочинили новые сонеты, используя старые рифмы.

Так родилась игра буриме.

Ведущий предлагает участникам написать стихи на заданные рифмы. Каждый игрок записывает вверху своего листа два рифмующихся слова (например, любовь – морковь, одежда – надежда). Затем он загибает листок назад и передает его следующему участнику, который также пишет два рифмующихся слова, отгибает листок и передает его дальше.

Когда рифмованных слов наберется 12–14, каждый игрок, записав их все, должен на заданные рифмы написать стихи. Побеждает игрок, у кого стихотворение получилось лучше других.

Акростих

Одна из любимых литературных игр России XIX в. Акростих представляет собой стихотворение, в котором начальные буквы строк составляют какое-либо слово.

Довольно именем клялись моим,
Равно и лжец, и честный грезят им.
Уж всем известно, что и говорить:
Житейских тягот ношу разделить
Без промедления придут друзья,
А злым и жадным недоступна я.

В этом стихотворении начальные буквы строк составляют

слово «дружба».

Играют следующим образом: по вертикали пишут выбранное слово, затем каждый из играющих пишет по строчке или полностью свой акростих. Побеждает участник, сумевший сделать это быстрее и лучше других.

Поиграем в антонимы

Задача участников этой игры – узнать в преобразованных антонимичных фразах крылатые выражения и пословицы, а также названия известных книг и сказок.

Участвовать в этой игре можно индивидуально или разбившись на команды. За каждый правильный ответ начисляется очко, затем по количеству заработанных очков определяют победителя.

Упроси гения к черту послать, так и нога заживет. (Заставь дурака богу молиться, так он и лоб расшибет.)

На милиционере сапоги промокли. (На воре шапка горит.)

Кошка никогда чистоту не скроет. (Свинья всегда грязь найдет.)

У лисицы черт постоянно крадет батон колбасы. (Вороне как-то бог послал кусочек сыра.)

Трезвому берег по горло. (Пьяному море по колено.)

Чужие тапки дальше от души. (Своя рубашка ближе к телу.)

Синий берет. (Красная шапочка.)

Кубик. (Колобок.)

Крыса в шлепанцах. (Кот в сапогах.)

Материк хлама. (Остров сокровищ.)

Птичка-домоседка. (Лягушка путешественница.)

Молчащие в стогу. (Поющие в терновнике.)

Собачья будка. (Кошкин дом.)

Непринужденная беседа

Участники игры делятся на команды. Задача игроков – вести беседу без пауз и промедления с использованием заданных опорных слов, одинаковых для обеих команд. Игроки распределяют между собой опорные слова по несколько на человека и ведут непринужденный разговор. Жюри следит за тем, чтобы все слова были использованы. Побеждает команда, у которой задействованы все слова опорного ряда и было меньше пауз и заминок.

Часть II. Индивидуальные игры

Глава 1. Скоро в школу собраться (учимся читать, писать, считать)

Игры по развитию речи

Родная речь входит в жизнь ребенка буквально с первых мгновений его жизни.

Новорожденный обладает повышенной восприимчивостью к звучащей речи, которая сохраняется на протяжении всего дошкольного возраста. К двум годам ребенок различает все звуки родного языка и учится правильно произносить их, активно осваивая артикуляцию русского языка.

В течение всего дошкольного периода ребенок интенсивно развивает свои представления о слове, его смысловом содержании: слово обозначает определенный предмет в звуковом выражении: слово состоит из звуков.

Первым этапом в развитии речи детей младшего дошкольного возраста является работа по формированию правильного звукопроизношения и обогащению детского словаря.

Занятия с детьми **среднего дошкольного возраста** ориентированы на воспитание звукового восприятия детей, учат вслушиваться в звучание слова, обращать внимание на отдельные звуки в словах, находить в разных словах сходные звуки.

Детей **старшего дошкольного возраста** учат вести **звуковой анализ** слова, определять, какие звуки слышны в нем, выделять их, определять **количество звуков,** их последовательность, **слышать ударение, вычленять слоги.**

Обучение ориентации в звуковом составе слова подготавливает ребенка к усвоению грамоты и письма, являясь одним из важных этапов подготовки к школе.

В данном разделе приведены развивающие речевые игры для детей 4, 5, 6 лет, которые вы можете использовать для индивидуальных занятий со своим ребенком.

Младшая группа, 4 года

Волшебная палочка

(Развиваем восприятие звукового состава слова, учимся выделять звуки.)

Возьмите в руки красочную указку. Назовите ее волшебной палочкой.

Дотрагиваясь до предмета, называйте его, отчетливо произнося звуки. «Шкаф. Прислушайся, как звучит слово: шшкафф! А как называется этот предмет?»

Укажите на стол, пусть ребенок произнесет слово, вслушиваясь в звуки. «Около какого предмета остановилась волшебная палочка?»

Пусть малыш назовет разные предметы окружающей обстановки, четко произнося слова.

Придумаем слова

(Учимся слышать и правильно произносить звуки.)

Произнесите разные слова, медленно и отчетливо произнося звуки. «М-а-ш-е-н-ь-к-а, з-в-о-н-о-к, ж-у-р-ч-и-т, шш-аа-рр». Попросите ребенка придумать и произнести слова так, чтобы было слышно, как они звучат. Повторите его слова, давая образец правильного звучания.

Прочитайте малышу стихи разных авторов, подчеркивая звуковую окраску, выделяя голосом отдельные звуки:

Жужжит над жимолостью жук,
Тяжелый на жуке кожух.

(Е. Благина)

Мышонку шепчет мышь:
«Ты все шуршишь, не спишь!»
Мышонок шепчет мыши:
«Шуршать я буду тише».

(В. Капралова)

Барабанщик сильно занят,
Барабанщик барабанит:
Тара-ра, тара-ра,
На прогулку нам пора.

(Е. Благина)

Эхо

(Учимся различать и правильно произносить звуки.)

Попросите малыша отойти в противоположный конец комнаты и стать к вам спиной.

Произносите разные слова, то негромко, то громко и отчетливо. Ребенок должен повторять слова за вами, соответственно то тихо, то громко и четко.

Поменяйтесь ролями – пусть теперь он произносит слова, а вы будете изображать эхо.

Слова про лису

(Обогащаем словарный запас, развиваем речь.)

Возьмите игрушку или картинку с изображением лисы. Рассмотрите ее вместе с вашим ребенком.

Задайте ему вопросы: «Кто это? (Лиса). Как еще можно назвать это животное? (Лисица, лисичка). Что делает лиса? (Стоит, смотрит). Какими словами еще можно назвать действия лисы? (Слушает, видит). Какая это лиса? (Рыжая, пушистая, красивая)».

Повторите все использованные слова, рассказав ребенку о лисе: «Лиса рыжая, пушистая, красивая. Лисица стоит, смотрит, слушает, все видит. Возьмем лисичку с собой гулять?».

Что умеет зайка?

(Обогащаем словарный запас.)

Для игры понадобится игрушка зайчик (можно использовать мягкую игрушку). Используйте также набор картинок с рисунками, изображающими разные действия зайчика (ест морковку, гуляет, прячется от лисы, стучит по барабану, быстро бегает, прыгает и т. д.). Попросите малыша рассказать о том, какой зайчик: красивый, добрый, пушистый, веселый, быстрый, беленький и т. д. Какие у него ушки, хвостик, лапки? Что он умеет делать? Рассматривая картинки вместе с ребенком, попросите его показать картинки зайке-игрушке и прокомментировать их, используя разные слова.

Наблюдения на прогулке

(Обогащаем словарь, развиваем речь.)

Гуляя, остановитесь с малышом возле клумбы, рассмотрите цветы, растущие на ней. Попросите ребенка рассказать о том, какие цветы: красные, желтые, красивые, высокие, разные, душистые. Рассмотрите окружающие деревья, дома, небо, подберите эпитеты к ним. В дальнейшем передайте инициативу в выборе описываемого предмета или явления ребенку. Пусть подбирает характерные для них слова.

Игры с карточками

Букет

(Выделяем нужный звук в слове.)

Для игры вам необходимо подготовить игровой материал. Вы можете сделать это вместе с вашим ребенком. Понадобятся ножницы, цветная бумага, картон, клей.

Приготовьте аппликации на жестком картоне размером с альбомный лист из цветной бумаги: ваза со стеблями, на концы которых прикрепляются головки цветов. На каждую вазу наклейте изображение цветка (ромашки, ландыша, сирени, георгина, жасмина, василька, одуванчика). Аппликаций должно быть столько же, сколько приведено названий цветов. Из цветной бумаги вырежьте головки цветов разного цвета, по несколько штук на каждый цвет. Разложите аппликации и головки цветов перед ребенком и объясните ему задание следующим образом: «Сегодня мы будем составлять букеты разного цвета. В вазе, на которой **р**омашка, должны стоять цветки такого цвета, в названии которого есть звук **[р]**. В вазе с **л**андышем должны быть цветы со звуком **[л]**. В вазе с **с**иренью – цветки со звуком **[с]** в названии. (Далее называете все заглавные звуки цветов, изображенных на вазах, где соответственно должны стоять цветки с нужным звуком в названии.) На каждый стебель надо прикрепить по одному цветку».

Выполняя задание, ребенок называет цвет, выделяя голосом нужный звук, а вы проверяете правильность ответа. Например: «В букете есть красный и розовый цветы, я добавил оранжевый». Ниже приведены цвета со звуками, соответственно такого же цвета необходимо приготовить головки цветов по несколько штук.

С: синий, сиреневый, красный, серый. **Л:** голубой, белый, фиолетовый, зеленый, желтый. **Р:** красный, розовый, оранжевый, сиреневый, серый. **Г:** голубой. **Ж:** оранжевый, желтый. **В:** розовый, сиреневый, фиолетовый. **О:** розовый, оранжевый, голубой,

фиолетовый.

Подбери слово к схеме

(Определяем положение звука в слове.)

Из цветной бумаги склейте схемы расположения звука в словах в виде однотонной полоски, третья часть которой окрашена в другой цвет: у первой полоски это будет начало, у второй – середина, у третьей – конец. Приготовьте карточки-картинки (их можно нарисовать или вырезать из журналов) с изображениями предметов, названия которых содержат нужный звук. Список картинок и слов приведен ниже:

С
Сумка миска колос
Сом капуста ананас
Совок весы автобус
Скамейка лиса лес
Ш
Шапка мишка камыш
Шуба ромашка ландыш
Шляпа вишни душ
Шар чашка карандаш

Объясните ребенку, что означает на схеме кусочек другого цвета. Далее возьмите стопку картинок, называйте предмет, выделяя голосом нужный звук. Пусть малыш определит позицию звука в слове (в начале, в середине или в конце) и положит картинку под соответствующую карточку.

Цепочка из слов

(Определяем первый и последний звуки в словах.)

Для игры понадобятся предметные картинки: карандаш – шкаф – флажок – куст – топор – ракета – автобус – сук – ключ – чайник – кошка – ананас – сом – мак – крокодил – лук. Предложите ребенку разложить картинки в цепочку одна за другой так, чтобы название каждой последующей картинки начиналось со звука, которым закончилось название предыдущей. Выкладывая картинки в цепочку, пусть он произносит название каждой. Затем, когда цепочка будет готова, назовет картинки по очереди.

Теремок

Для игры понадобятся карточки-картинки с изображением домиков-теремков с четырьмя окошками. Окошки представляют собой незакрашенные квадратики, в которые ребенок будет вкладывать («поселять») предметные картинки с изображением животных. На каждом домике в чердачном окошке – буква. Задача малыша – поместить в окошки домика животных, в названиях которых присутствует данный звук. Задание можно разнообразить – сначала «поселить» тех животных, у которых в названии нужный звук стоит в начале слова, затем просто присутствует в слове.

Предметные картинки
К: кот, коза, кролик, кенгуру.
С: слон, собака, сорока, снегирь.
З: заяц, зебра, коза, обезьяна.
Ц: цыпленок, цапля, курица, овца.
Ж: жираф, журавль, ежик, жаба.
Л: лось, лошадь, белка, волк.
Р: рак, рыба, тигр, ворона.

Подбери пару

(Упражняем ребенка в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком.)

Для игры понадобится картонный диск-часы с двойными стрелками. Такой диск несложно сделать самому. Разделите диск на две половины, по краям верхней наклейте картинки-кружки с изображением предметов и животных, по краям нижней – пустые

кружки. На них ваш ребенок разложит остальные картинки, названия которых звучат сходно с названием той, на которую указывает стрелка на противоположной стороне круга. Картинки следующие:

Коза – коса, мишка – мышка, кит – кот.
Трава – дрова, крыша – крыса, усы – осы.
Катушка – кадушка, каска – маска, ком – сом.
Уточка – удочка, мак – рак, дом – том.

Пирамида

Понадобится рисунок пирамиды из пустых квадратов: в основании пять квадратов, каждый последующий этаж из меньшего на один количества квадратов, в верхушке пирамиды – два квадрата; а также предметные картинки по размеру квадратов, содержащие в названиях от двух до пяти звуков: еж, уж, ус (2); мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом (3); рыба, ваза, роза, лиса, утка, жаба (4); сумка, шапка, ветка, чашка, туфли, кофта, миска, кошка, мышка (5).

Предложите ребенку заполнить пирамиду предметными картинками. В самом верху должны быть картинки с короткими названиями, состоящими из двух звуков, ниже – из трех, еще ниже – из четырех, а в самом основании – картинки из пяти звуков. Пусть он проговаривает названия картинок и определяет количество звуков в них, а затем помещает картинки в нужный ряд.

Что в чемоданчике?

Для игры вам понадобится игровое поле, которое вы можете подготовить сами, две фишки разного цвета, кубик с кружками на гранях (от 1 до 6), квадратики двух цветов по 10 штук каждого цвета (квадратики могут быть с буквами С и Ш). Игровое поле представляет собой большую карту, посредине которой изображены два чемодана с буквами С и Ш. По кругу нарисованы (или наклеены) изображения одежды, в названиях которой присутствуют звуки **[с]** и **[ш]** (шуба, шапка, шляпа, шарф, шаль, свитер, сарафан, сапоги, сандалии, костюм, рубашка). Между предметами – кружки в количестве от одного до четырех. Играете вы с малышом вдвоем, поочередно бросая кубик и передвигая свою фишку на столько кружков, сколько их выпало на грани

кубика. Если фишка выпала на тот предмет, в названии которого есть нужный звук, ребенок берет квадратик и кладет на свой чемодан.

Выигрывает тот, кто соберет больше квадратиков, т. е. вещей в свой чемодан.

Средняя группа, 5 лет

Расставь слова на место

(Учимся составлять предложения.)

«Перемешайте» слова из известного стихотворения и попросите ребенка восстановить их логическую последовательность: мишку, пол, на, уронили. Медленно произносите каждое слово, проводя на листе бумаги черту в линейной последовательности. Уронили (черта). Мишку (черта). На (черта). Какого слова еще недостает? Пол! (Черта). Графический прием помогает детям представить, что слова в предложении следуют друг за другом.

Предложи сам

(Учимся различать порядок слов в предложении.)

Игра напоминает предыдущую, но вы передаете инициативу ребенку. Предложите ему по желанию спеть песенку или рассказать стихотворение, перепутав в них какие-нибудь слова. Затем пропеть или проговорить их так, как бы они произносились на самом деле.

Сходные слова

(Выделяем звук, подбираем сходные звуки.)

Возьмите игрушку-медвежонка. Четко назовите его: Мишка. Мммиишшка. Попросите ребенка подобрать слово, похожее на это: мышка, шишка и т. п. Подберите сходные по звучанию слова к слову «зайка» – лайка, майка и т. д.

Что могло быть на картинке?

(Узнаем значение звукового состава слова, обогащаем

словарный запас.)

Используйте наглядный материал – картинки с изображением разных предметов. Покажите ребенку картинку с изображением рака. Произнесите вместе с ним четко и громко: «Рак».

Затем покажите пустой лист бумаги и попросите назвать, что могло бы быть на картинке, похожее по звучанию: «Мак». Произнесите неоднократно слова «рак» и «мак», выделяя начальные звуки: мммак, рррак… Теперь пусть малыш ответит, чем отличаются эти слова: звуками **[м]** и **[р]**.

Аналогично проведите упражнение со словами кит – кот, мишка – мышка. Подчеркните разницу в звуках и-о, и-ы.

Подскажи последнее словечко

(Подбираем рифмы.)

Для игры используйте известные стихотворения С. Маршака, А. Барто, З. Александровой. Пусть ребенок угадает и подскажет вам последнее слово в строчке.

«Не хотел котенок мыться, убежал он от…(корытца)». «Я рубашку сшила Мишке, я сошью ему…(штанишки)». „Голосок твой так хорош – очень сладко ты… (поешь)“. „Я люблю свою лошадку, причешу ей шерстку…(гладко)“ и т. д.

Короткие и длинные слова

Игра заключается в том, что вы поочередно с вашим ребенком перебрасываете друг другу мяч, произнося короткие и длинные слова. После длинного слова обязательно должно следовать короткое и наоборот. Слова могут быть различаться или быть на определенную тему. Это также могут быть имена, клички для котенка или щенка.

Сказка

(Выделяем звук в слове.)

Расскажите малышу сказку, пусть он придумает и дополнит в ней недостающие названия насекомых и животных. Например: «На лесной опушке стоял теремок. Двери и ставни у него были закрыты. Собрались вокруг теремка насекомые и лесные звери и решили посмотреть, что же внутри теремка. Первым в узенькую щелку в окошке пролезли те насекомые, в названии которых есть

звук **[к].** Кто это был? Комар, мотылек. Затем насекомые со звуком **[у]** (муха, паук, гусеница), со звуком **[с]** (оса, стрекоза), со звуком **[м]** (муравей). Поднатужились они все вместе и открыли дверь в теремок. Зашли в теремок лесные зверюшки. Сначала забежал зверек со звуком **[з]** в названии (заяц), потом запрыгнула зверюшка со звуком **[б]** в названии (белка). И последним пришел в теремок колючий зверек с коротким названием, в котором есть звук **[ж]** (еж). Смотрят звери – а в теремке стол накрыт, и самовар кипит. А на столе – печенье, варенье и всякие сладости. Попили насекомые и звери чай, поели угощение, сказали теремку: «Большое спасибо!» и по домам разошлись».

Продолжение сказки можете сочинять вместе, вспоминая новые названия животных.

Найди свое имя

(Выделяем звуки в слове.)

На прогулке начертите на земле несколько квадратов и сообщите ребенку, что в квадратах спрятаны имена. В первом – имена, содержащие звук **[к]** (Коля, Максим, Оксана). Во втором – имена, содержащие звук **[ш]** (Маша, Саша, Наташа). В третьем – со звуком **[о]** (Толя, Вова). В четвертом – со звуком **[и]** (Ира, Марина, Игорь). Пусть ребенок отгадает имена и подумает, в каком квадрате находится его имя.

Составь рассказ

(Выделяем звуки, составляем предложения.)

Предложите ребенку составить рассказ, в котором большинство слов начиналось бы на какой-либо звук. Например: «Катя купила килограмм колбасы. Когда к Кате подошла кошка, Катя кинула ей кусочек колбасы». «Полина пришла после уроков домой. Потом пришел папа и принес покупки – подарки к празднику. Папа и Полина пошли гулять по проспекту». Запишите составленный рассказ, пусть ребенок нарисует к нему иллюстрацию.

Как тебя зовут?

(Определяем первый, второй, третий звуки в словах,

составляем имена из звуков.)

Для игры понадобятся картинки с изображениями детей – девочек и мальчиков, а также предметные картинки и карточки с буквами. Предложите ребенку узнать, как зовут мальчиков и девочек. Объясните, что для этого нужно определить первые звуки в словах – названиях предметов, нарисованных на картинках, выложенных над изображениями детей. Пусть ребенок назовет предметы в той последовательности, в какой расположены картинки, выделит заглавные звуки: лошадь, арбуз, рак, астра – Лара. Картинки для прочтения имени Шура: шар, утка, рыба, апельсин; Маша: мышь, автобус, шишка, антенна; Рома: рука, осы, мак, автомобиль.

Можно предложить составить имена, ориентируясь на последние звуки в словах: Шура: камыш, кенгуру, шар, ваза; Лара: стол, кошка, топор, утка; Маша: дом, сумка, ландыш, вилка; Рома: комар, колесо, сом, пила.

Подумай не спеша

(Проверяем, как ребенок научился слышать и выделять определенные звуки в словах.)

Предложите ребенку вопросы на сообразительность.

Подбери слово, которое начинается на последний звук слова «стул» (лошадь, ложка).

Вспомни название птицы, в котором бы был последний звук слова «шар» (ворона, сорока).

Подбери слово, чтобы первый звук слова был **[к]**, а последний – **[ш]** (камыш, карандаш).

Какое получится слово, если к **но** прибавить один звук? (Нож, нос.)

Составь предложение, в котором все слова начинаются со звука **[м]** (мама моет Машу мочалкой). Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук – **[у]** (булка, сумка, лук, Буратино).

Нарисуй домик

Предложите малышу нарисовать домик. Рисуйте домик поэтапно: сначала части дома, названия которых содержат звук **[с]** – стены. Затем содержащие звук **[р]** – крыша, труба, чердак, дверь, крыльцо. Далее рисуем части, в названии которых есть звук **[о]**, – пол, порог. В какой цвет вы покрасите домик? Какие

звуки входят в название этого цвета? Пусть ребенок четко проговаривает слова и называет нужные звуки.

Старшая группа, 6 лет

Подбери слова

(Подбираем синонимы, обогащаем словарный запас.)

Предложите ребенку подобрать слова по теме. Заранее договоритесь с ним, на какую тему будете подбирать слова. Пусть, например, тема будет «домашнее животное – котенок». Сначала подберите слова о том, какой котенок. Возьмите в руки мяч и перебрасывайте его друг другу, называя слово. Итак, какой котенок? Начните первым: пушистый – озорной – усатый – полосатый – шаловливый – быстрый. Дайте сигнал «стоп!» Теперь подберите слова о том, что он делает: бегает – прыгает – мяукает – играет – мурлычет и т. п. Можно подобрать кличку придуманному котенку.

Тема может быть любой: описание предмета, растения и т. п.

Какой звук потерялся?

(Выделяем отдельный звук.)

Возьмите наглядный материал – предметные картинки с изображениями ромашки, ключа, книги, стола, трактора, змеи и т. п.

Показывайте ребенку картинки, называя предметы, изображенные на них неправильно: «Это…омашка, это…люч» и т. п. Пусть ваш ребенок поправит вас, назвав недостающий звук.

Предложения

(Выделяем звук, учимся составлять предложения.)

Составьте предложения, в которых все слова начинаются на один звук, например: мама мыла Машу мылом. Оля отошла от открытого окна. Лена лизала леденец.

Игра в слова

(Выделяем звук, обогащаем словарный запас.) Называйте

поочередно слова, выбирая каждое последующее так, чтобы оно начиналось на последний звук предшествующего слова.

Слово можно прошагать

(Учимся выделять слоги.)

Скажите ребенку, что слово можно измерить шагами. Произнося слово жук, одновременно сделайте один шаг. При слове шар пусть ребенок сделает один шаг. Прокомментируйте ситуацию: «Это коротенькие слова, на один шаг. Попробуем другие!» и начните шагать, одновременно придумывая новые слова. На каждый слог – по шагу. Пусть ребенок поможет вам, придумает новые слова на два, три, четыре шага-слога.

Части слова

(Учимся выделять слоги и обозначать их графически.)

Пофантазируйте вместе с ребенком, как вы будете в лесу звать потерявшуюся подружку, приложите руки к губам рупором и нараспев произнесите: «Ма-ша! И-ра! Ма-ри-на!» Обратите внимание на то, что слова «распадаются» на части.

Произнесите слово *лу-на.* Повторите его нараспев вместе с ребенком. Пусть он определит, сколько частей в этом слове. Пусть назовет первую и последнюю части.

Познакомьте его таким же образом с односложными и трехсложными словами: «мак, сок, кот, дед», «ма-ши-на, со-ро-ка, ба-боч-ка».

Покажите, как обозначить слова графически.

Дом
До-мик
До-миш-ко

Кто в домике живет?

В эту игру можно играть на прогулке и дома. Начертите на листе бумаги (на земле, на асфальте мелом) в три ряда пустые клетки: верхний ряд – одна, под ним – две, нижний ряд – три клетки. Объясните, что каждая клетка обозначает одну часть слова. В этих домиках-клетках будут жить насекомые (птицы, животные). В первом домике – те, названия которых имеют одну часть, во втором – те, в названии которых две части, в третьем –

те, названия которых содержат три части. Задача ребенка – подобрать соответствующие названия насекомых, птиц и зверей.

Кто в домике живет? (Переселение)

Используя клетки предыдущей игры, предложите ребенку новый ее вариант. Пусть он подумает и скажет, как нужно изменить названия животных, чтобы переселить их на другие «этажи» – ряды клеток. Например: еж – ежик – ежиха, лиса – лисица и т. д.

Вкусные слова

Начиная игру, скажите, что сегодня вы будете отмечать день рождения любимой куклы (любой другой игрушки), и предложите выбрать угощение к чаю. Но, выбирая угощения, нужно отобрать только те, названия которых состоят из двух или трех частей. Предложите ребенку перечислить такие сладости. Двухсложные слова: тортик, вафли, халва, пирог, лимон, сахар. Трехсложные: конфеты, варенье, печенье, шоколад.

Пусть малыш объяснит, почему не выбрал слово *пирожное* или *мороженое.*

Оденем куклу

Оденьте вместе с ребенком куклу, предварительно отобрав и назвав сначала все вещи, названия которых двусложные: носки, трусы, майка, кофта, юбка; затем трехсложные: сарафан, кофточка, тапочки и т. д. Также можно рассортировать предметы ее одежды по цвету.

Магазин игрушек

Разложите перед ребенком следующие игрушки: куклу, машину, мишку, ослика, бегемота, собаку, лису, верблюда, танк, мяч, Чебурашку и т. д. В качестве денег используйте полоски бумаги с нарисованными на них одним, двумя, тремя, четырьмя кружочками. Приобретая игрушку, ребенок должен четко произнести ее название, определить количество частей в данном слове, последовательное звучание каждой части слова. За каждую

игрушку он должен отдать «денежку» с соответствующим количеством кружков.

Зоопарк

Используйте для этой игры открытки с изображениями животных. Задача ребенка – угадать название животного. Вы выбираете из стопки открыток одну, не показывая ее ребенку, даете краткое описание животного, уточняя, какие звуки содержатся в названии животного и из скольких частей оно состоит. Например: «Это хищник, пышнохвостый, рыжего или черно-бурого цвета. Первый звук в названии **[л]**, последний – **[а]**. Название состоит из двух частей *(лиса)».* Поменяйтесь ролями. Теперь пусть ребенок выбирает открытки и описывает животных и их названия, а вы угадываете их.

Имена

Предложите вашему ребенку определить, сколько частей в его имени. Затем предложите ему выбрать ту форму имени, в которой больше или меньше частей (Лена – Елена – Леночка).

Пусть проделает то же с именами членов семьи, друзей, знакомых.

Что вокруг?

На прогулке предложите ребенку осмотреться, отыскать вокруг себя и назвать то, что имеет в названии одну часть: двор, мяч, дом, парк; две части: забор, кусты, небо, цветы, песок; три части: качели, деревья и т. д.

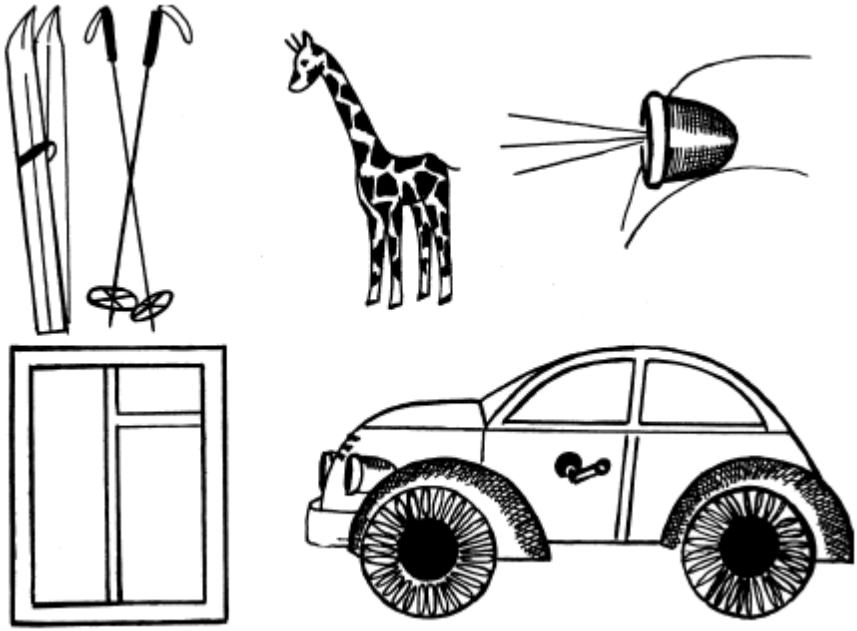
Начало и конец

Поочередно с ребенком произносите по частям разные слова с условием, что новое слово должно начинаться на последний слог предыдущего: ва-за – за-ря – ря-би-на – на-ход-ка.

Цепочка слов

Предложите ребенку разложить предметные карточки-

картинки по очереди так, чтобы название каждого нового предмета начиналось на последний слог предыдущего: лыжи – жирафа – фара – рама – машина.



Шарады

Прежде чем играть в шарады, следует объяснить детям, что они из себя представляют. Шарада – это загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких составных частей, в отдельности представляющих собой самостоятельное слово. Например: мак-ушки, вол-окна. Шарады отгадывать довольно сложно, особенно если нет текста перед глазами. Поэтому лучше выписать их крупным шрифтом на небольших плакатиках и зачитывать по два раза. Некоторые можно сопроводить рисунками.

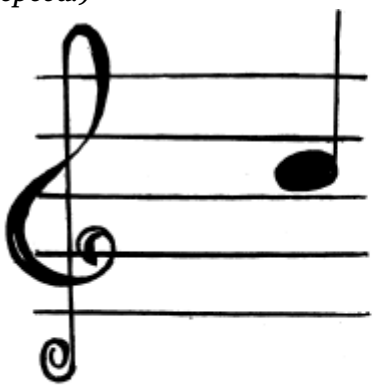
Предлог стоит в моем начале.
В конце же – загородный дом.
А целое мы все решали
И у доски, и за столом.

(Задача.)

Начало – нота.

Потом – оленя украшенье,
А вместе – место
Оживленного движенья.

(Дорога.)



С «м» расту я на гряде,
С «р» я ползаю в воде.

(Мак, рак.)

Начало – голос птицы,
Конец – на дне пруда.
А целое в музее найдете без труда.

(Картина.)

Чтоб отгадать, нужно терпенье.
С «л» – часть лица,
А с «б» – растенье.

(Лоб, боб.)

Известна я как блюдо,
Но лишь добавить «м»,
Летать, жужжать я буду,
Надоедая всем.

(Уха, муха.)

С «е» – колючий,
С «у» – ползучий.

(Еж, уж.)

Первое – нота,
Второе – игра.
Целое встретится у столяра.

(Долото.)

Кто играл в горелки летом
Да еще «горел» при этом,
Называл он раз-другой
Слог и первый, и второй.
Если дождь тебя достанет,
По спине забарабанит,
Чтоб насквозь ты не промок,
Раскрываешь третий слог.
Ты о целом слышал в школе
И видал, конечно, в поле,
Там, где линия земли
С небом сходится вдали.

(Горизонт.)

Когда я с «ч»,
То из меня ты пьешь.
Когда я с «ш» —
Врагов ты мною бьешь.

(Чашка, шашка.)

Задачу ты решишь свободно,
Я – небольшая часть лица.
А если прочитать с конца —
Во мне увидишь, что угодно.

(Сон, нос.)

С «м» я в море,
С «в» я в поле
С «п» я в доме,
С «г» в футболе.

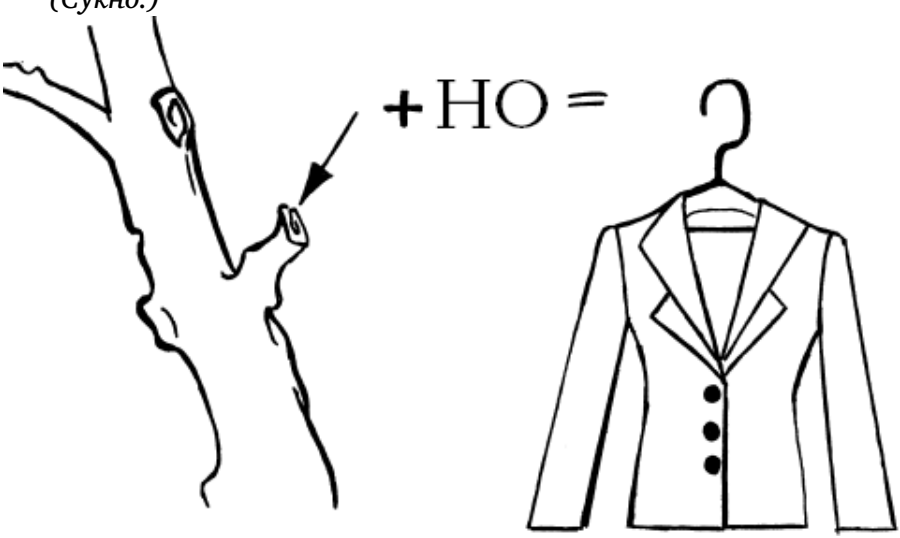
(Мол, вол, пол, гол.)

Начало деревом зовется,
Конец – читатели мои.
А в книге целое найдется,
И в каждом слове есть они.

(Буквы.)

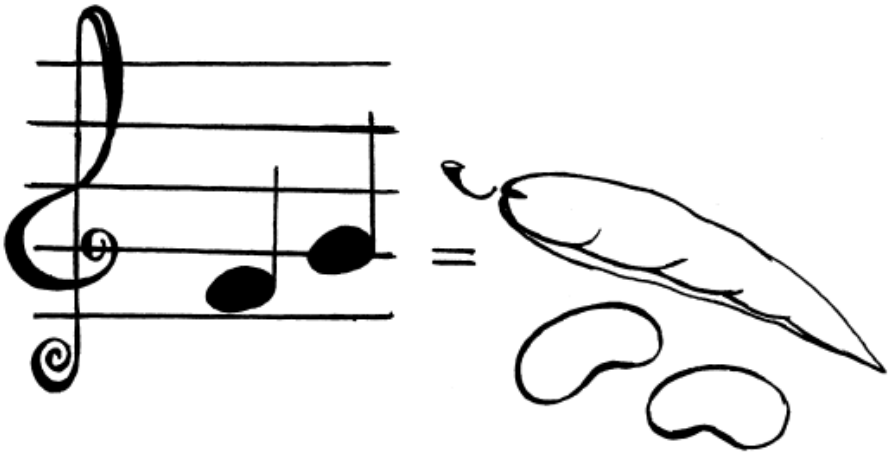
Мой первый слог на дереве,
Второй мой слог – союз.
А в целом я – материя
И на костюм гожусь.

(Сукно.)



Две ноты по порядку
Весной сажают в грядку.

(Фасоль.)



Начало – буква алфавита,
Она всегда шипит сердито,
Второго корабли боятся
И обойти всегда стремятся.
А целое летает и жужжит.
То сядет на цветок, то снова полетит.

(Шмель.)

Мой первый слог найдешь тогда,
Когда в котле кипит вода.
Местоименье – слог второй,
А в целом – школьный столик твой.

(Парта.)

Начало – мышки писк в траве.
Конец – на бычьей голове.
Бывает яблочным, капустным,
Румяным, пышным, очень вкусным.

(Пирог.)

Мой первый слог к себе зовет,
Второй слог – дом наоборот.

(Комод.)

Я – травянистое растение,
С цветком сиреневого цвета.
А переставишь ударение,
Я тут же превращусь в конфету.

(Ирис.)

Мой первый слог мычит корова,
Не будет гаммы без второго.
Обозначает третий слог
Все то, что сверху, он – предлог.
Все слоги вместе – это я,
Морская страшная змея.

(Мурена.)

Занимательная арифметика

Логические задачи

Логические задачи и обучающие игры, приведенные ниже, рассчитаны на дошкольников в возрасте 5–6 лет. Эти игры формируют у дошкольников элементарные математические представления, обучают несложным логическим построениям и являются хорошим материалом для подготовки ребенка к школе.

Игры из серии «Чудо-мешочек»

Всем известный чудо-мешочек представляет собой мешочек, наполненный фигурками различных форм и цветов. Он широко используется в обучении дошкольников при формировании у них представления о геометрической фигуре, а также обучающих играх, способствующих развитию сенсорного восприятия. В логических задачах он также нашел себе место.

Задача 1

В чудо-мешочке находятся три белых и три синих шарика.

Сколько нужно вынуть шариков из мешочка, чтобы заранее утверждать, что хотя бы один будет белым?

Как правило, такая задача вызывает затруднения у дошкольников. После проведения следующих игр дети легко справляются с ней.

Игра 1

Необходимо показать ребенку пустой мешочек и два шарика разного цвета (синий и белый). Затем положите шарики в мешочек. Задайте вопрос: «Сколько шариков в мешочке? Какого они цвета?» Последует ответ: «В мешочке два шарика: один – синий, другой – белый».

Предложите ребенку поочередно несколько раз, не заглядывая в мешочек, вынуть один шарик и назвать его цвет, а затем положить его обратно. Выясняется, что нельзя заранее предугадать цвет, вынимая один шарик.

Игра 2

Теперь положите два синих и два белых шарика. Сначала повторите с ребенком игру № 1 (см. выше), вынимая по одному шарику. Затем предложите ему вынимать, не глядя, по два шарика за один раз.

Повторите этот эксперимент достаточное количество раз. Выяснится, что если вынимать из мешочка по два шарика, то они окажутся или оба белыми, или оба синими, или один из них будет белым, а другой – синим. Пусть ребенок убедится на практике, что другие варианты невозможны.

Далее проведите с участием ребенка опыты по выбору трех шариков вслепую. Практика покажет, что в данном случае возможны лишь два варианта: либо будут вынуты два синих шарика и один белый, либо два белых и один синий.

После проведенных опытов уместно поставить вопрос: «Сколько нужно вынуть шариков, чтобы хотя бы один оказался белым?» Выражение «хотя бы один» надо пояснить. Как правило, многие дети догадываются, что достаточно вынуть три шарика. Пусть ребенок сам объяснит, почему.

Игра 3

Затем положите в мешочек три синих и три белых шарика. Проведите вместе с ребенком опыты по выбору трех шариков. Выясните все возможные случаи: все три вынутых шарика синие, два синих и один белый, два белых и один синий, все три белые.

Теперь задайте вопрос, аналогичный вопросу в случае с двумя белыми и двумя синими шариками: «Сколько надо вынуть из мешочка шариков, чтобы хотя бы один из вынутых оказался белым?» Больше половины – 4.

Логические задачи с обручами и цветным блоками

Цветные блоки это объемные геометрические разноцветные фигуры разных форм.

Приведенные ниже логические задачи по мере нарастания сложности доступны детям от 4 (с одним обручем) до 5 (с двумя) и 6 (с тремя) лет.

Задача-игра 1

Для проведения игры потребуется гимнастический обруч и комплект блоков. Комплект блоков представляет собой 48 пластмассовых (или деревянных) фигур, обладающих четырьмя свойствами – формой, цветом, величиной, толщиной. В комплекте блоков – четыре формы: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник; три цвета: синий, красный, желтый; две величины: большой и малый; две толщины: толстый и тонкий.

Положите обруч на пол и дайте ребенку задание расположить внутри обруча блоки одного вида, а вне обруча – все остальные. Попросите его прокомментировать свои действия. Например: расположить внутри обруча все синие блоки, а снаружи – все остальные. Можно усложнить задачу: расположить внутри обруча все треугольные красные блоки и т. п. Решая эту задачу, дети получают представление о классификации объектов.

Задача-игра 2

Разложите на полу два обруча разного цвета так, чтобы они пересекались. Затем предложите ребенку расположить блоки так, чтобы внутри красного обруча оказались, например, все красные блоки, а внутри черного – все круглые. Типичная ошибка заключается в том, что, заполняя красный обруч красными

блоками, дети располагают все красные, в том числе и круглые, вне черного обруча, затем все остальные круглые блоки располагают внутри черного, но вне красного обруча, таким образом общая часть обручей может остаться незаполненной. Если скорректировать действия ребенка наводящим вопросом: «Все круглые блоки лежат внутри черного обруча?», то скорее всего он заметит ошибку и переложит круглые красные блоки в общую часть обручей. Попросите его прокомментировать свои действия, объяснив, почему они должны лежать именно там: «Внутри красного обруча – потому что красные, внутри черного – потому что круглые». Попросите ребенка ответить на стандартные для всех вариантов игры с обручами вопросы. Какие блоки лежат:

1) внутри обоих обручей;
2) внутри красного, но вне черного обруча;
3) внутри черного, но вне красного обруча;
4) вне обоих обручей.

Нужно подчеркнуть, что блоки следует в этой задаче называть с помощью двух свойств – формы и цвета.

Задача-игра 3

Более сложной является игра с тремя разноцветными обручами. Возможно, ее решение потребует вашего активного участия. Разложите красный, синий и черный обручи так, чтобы все три пересекались, имея общую площадь.

Прокомментируйте данную позицию, соответствующим образом назвав каждую образовавшуюся плоскость (всего их будет восемь): внутри всех трех обручей, внутри красного и черного, но вне синего и т. д.

В данной игре вам и вашему ребенку предстоит решить более сложную задачу, чем в двух предыдущих, – классифицировать блоки по трем свойствам. Расположите блоки так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри черного – все квадратные, а внутри синего – все большие.

Вопросы к играм

После того как расположите нужным образом все блоки, ответьте вместе с ребенком на восемь стандартных для любого вида игры с тремя обручами вопросов. Какие блоки лежат:

1) внутри всех трех обручей;
2) внутри красного и черного, но вне синего обруча;

3) внутри черного и синего, но вне красного обруча;
4) внутри красного и синего, но вне черного обруча;
5) внутри красного, но вне черного и вне синего обруча;
6) внутри черного, но вне синего и вне красного обруча;
7) внутри синего, но вне красного и вне черного обруча;
8) вне всех обручей.

Найди и возьми такой же

(Из множества выбираем предметы по признаку.)

1. Из множества шаров, однородных по цвету, но разных по размеру, выбрать большие.

2. Из множества шаров, разных по цвету, выбрать только красные.

3. Из шаров разного размера и цвета выбрать:

а) все большие;

б) только красные;

в) большие синие шары.

Разложи по коробочкам

(Относим предмет к группе по признакам.)

Разложить предметы в разные коробочки: круглые – в большую, квадратные – в маленькую. Способ подбора обговариваем с ребенком, пользуясь словами *одинаковый, тоже большой, такой же.*

Подбор пар

Из множества выбрать два одинаковых по размеру и цвету кубика, мячика, карандаша.

Часть и целое

Помогите ребенку разделить надрезанный бумажный прямоугольник на две части и задайте следующие вопросы:

«Что ты сделал? (Разделил.) Как называются эти части? (Половинки.) Почему каждую из них можно назвать половиной? (Потому что они равные.) Какой формы получились части? (Одинаковой, квадратной.)»

Один и несколько, много – мало

(Знакомим ребенка с понятием много – мало, вырабатываем у ребенка умение отвечать на вопрос *сколько* словами *много, мало, один, несколько.*

Попросите ребенка принести *много* шариков и *один* кубик; принести *много* кубиков и *мало* шариков; взять *много* карандашей и *один* фломастер; положить на стол *много* карандашей и *несколько* тетрадей; топнуть ногой *один* раз и хлопнуть руками *несколько* раз; на красную карточку поставить *одну* матрешку, а на синюю – *много;* мишке дать *много* цветов, а кукле – *мало.*

Помогите ему прокомментировать свои действия, используя слова *много, мало, один, несколько.* Для этого используйте наводящие вопросы со словом *сколько.*

Знакомство со счетом и цифрами

Знакомство со счетом и цифрами проводят, используя дидактический материал: карточки с изображением цифры, которая обозначает число, и предметов в количестве, соответствующем данному числу; предметы, имеющие качественные различия (большие и маленькие, красные и синие шары), затем – отличающиеся по видовым признакам (шары и кубики). Наглядным материалом могут послужить игрушки, изображения предметов, объекты окружения и т. д.

Посчитаем предметы

Разложите одинаковые игрушки (кубики, шарики и т. п.) в один ряд. Продемонстрируйте наглядно, добавляя в ряд по одному предмету, как образуется новое число (прибавлением). По ходу объяснения, сочетающегося с показом, необходимо познакомить детей с правилами счета: предметы, расставленные в один ряд, показывают рукой или указкой, начиная с первого, т. е. расположенного слева, одновременно последовательно называя числа.

Счет ведется слева направо, предметы для счета берут правой рукой и раскладывают тоже слева направо. Ребенку необходимо запомнить это для дальнейшего обучения чтению и письму. Числа называются четко, в строгой последовательности, названия самих предметов не произносятся.

После того как названо число, соответствующее последнему в

ряду предмету, нужно круговым движением руки описать предложенный ряд и ответить на вопрос «сколько?» Назвать предметы можно при подведении итога счета: «Всего пять кубиков».

Обратите внимание ребенка на то, что первый в ряду предмет при счете называют словом *один,* а не раз, как в считалках и повседневности.

Сколько? Больше – меньше – поровну

(Определяем цель счета – выразить количество предметов числом, сравниваем количество предметов.)

Считайте вместе с ребенком предметы, называя при этом последнее число, сравнивайте их (1 и 2, 2 и 3, 3 и 3, 3 и 4). Посчитайте предметы вместе с ребенком, и пусть он ответит на вопросы: «Сколько кукол? Сколько мишек? По сколько кукол и мишек? Чего больше (меньше)?»

Знаки больше, меньше

Познакомьте ребенка со знаками *больше, меньше,* изображенными на карточках. Разложите игрушки по две группы. Упражняйте ребенка правильно выкладывать нужный знак между группами, определяя, в какой больше предметов, в какой – меньше.

Игра с предметными карточками

На карточки с изображением зайчиков наложите меньшие по размеру карточки с изображением морковки.

Затем обратитесь к ребенку с вопросом: «Сколько зайчиков? Сколько морковок?» и предложите образец ответа: «Морковок столько же, сколько зайчиков. Каждому зайчику дали по морковке».

Рассадите куколок на стулья

Попросите ребенка рассадить куколок на стулья. Пусть стульев окажется больше, чем кукол. Отметьте это словами: «Стульев больше, чем кукол». Попросите ребенка убрать лишний

стул, комментируя: «Один стул – лишний».

Пары

Попросите ребенка расставить парами игрушки (зайцев и мишек). Задайте следующие вопросы: «Сколько игрушек в паре? Кого-то больше или мишек и зайцев поровну?»

Знакомство со знаком «=»

Для этого используйте карточку с изображением знака. Расставьте игрушки в несколько рядов группами. В первый ряд поставьте две группы с одинаковым количеством игрушек, а в остальных – по две группы с разным количеством. Предложите ребенку найти группы с одинаковым количеством и положить между ними карточку со знаком равенства.

На следующем этапе знакомим ребенка с *образованием каждого нового числа на основе добавления предмета* к одному из сравниваемых множеств.

Образование нового числа. Сложение

Елки и грибы

Используйте две группы предметов или предметных картинок, например елки и грибы. Сравните их вместе с ребенком, используя ключевые слова: *столько, сколько, поровну, по три.* Затем добавьте еще один предмет (вырос еще один гриб). Выясните, чего теперь больше или меньше (грибов больше, чем елок; елок меньше, чем грибов). Что нужно сделать, чтобы узнать, сколько стало грибов? Посчитать (демонстрируем счет). Затем снова сравниваем количество елок и грибов: елок осталось три, а количество грибов увеличилось, их стало на один больше – четыре.

Заостряем внимание на способе получения числа: что нужно сделать, чтобы вместо трех стало четыре? Добавить 1. Знакомим ребенка со знаком «+», используя карточки.

Познакомим ребенка с *образованием нового числа на основе вычитания.*

Образование нового числа. Вычитание

Груши и яблоки

Возьмите 5 груш и 5 яблок. Пусть ребенок посчитает их и убедится, что их поровну. Необходимо словесно отметить, что их равное количество. Груш столько же, сколько яблок, яблок и груш поровну, груш и яблок одинаковое количество – 5. Затем уберите одну грушу и отметьте, что груш стало на одну меньше. Посчитайте вместе с ребенком количество груш. Помогите ему ответить на следующие вопросы: «Сколько груш осталось? Как получили число 4? Число 4 меньше какого числа? Чего теперь больше – груш или яблок? На сколько? Чего меньше? На сколько?» Знакомим ребенка со знаком «-», используя карточки.

Тренируйте ребенка в сложении и вычитании, используя предметы и предметные карточки.

Когда ребенок освоит простейшие приемы сложения и вычитания, можно перейти к составлению и решению простейших задач.

Составление и решение задач

Основные составляющие задачи – условие и вопрос. Анализируя условие, дети приходят к пониманию известных и к поиску неизвестных величин. Этот поиск и составляет решение задачи. Дети должны усвоить, что решить задачу – означает понять и рассказать, какие действия нужно выполнить с данными в ней числами, чтобы получить ответ. Итак, четыре составляющих задачи – это условие, вопрос, решение и ответ. Поняв структуру задачи, дети без труда начнут выделять в ней отдельные части.

Желательно поупражняться с ребенком в повторении задачи в целом и отдельных ее частей. Можно поступить следующим образом: вы повторяете условие задачи, а ваш ребенок формулирует вопрос.

Задача 1

«На ветке сидело пять птичек. Затем прилетело еще две», – рассказываете вы условие задачи. Ребенок формулирует вопрос:

«Сколько стало птичек?» Вопрос сформулирован правильно, но стоит пояснить, что вместо слова *стало* лучше использовать глагол, отражающий содержание задачи: сколько птичек сидит на ветке?

В дальнейшем надо также стремиться использовать глаголы, описывающие действия, в соответствии с предложенной задачей.

Составьте задачу на основе выполненных действий.

Задача 2

Поставьте в одну вазу пять гвоздик, а в другую – одну гвоздику. Пусть ребенок опишет ваши действия: «Мама поставила в одну вазу пять гвоздик, а в другую – одну гвоздику». Описывая ваши действия, он уже составляет условие задачи и понимает это. Задайте вопрос: что уже известно из условия задачи? Последует ответ: пять гвоздик стоит в одной вазе и одна – в другой. Предложите цифрами изобразить эти данные на бумаге: 5 + 1. Что же требуется узнать? Сколько всего гвоздик в обеих вазах. Решите задачу: 5 + 1 = 6.

Подобным образом анализируем задачу на вычитание.

Задача 3

На основе практических действий составляем условие задачи. Пусть ребенок расставит на столе шесть тарелок, а вы уберите одну. Теперь пусть он самостоятельно составит условие задачи, описав действия – свои и ваши: «Лена расставила на столе шесть тарелок, а мама убрала одну». Уточните, что это условие задачи, из которого вам известно, что было шесть тарелок на столе, а одну убрали.

Далее пусть сформулирует вопрос, что же неизвестно в задаче, что требуется узнать: «Сколько тарелок осталось на столе?» Запишите данные цифрами: 6–1. Запишите решение и решите задачу: 6–1 = 5.

Используем математические термины

При формулировке арифметических действий дети обычно пользуются бытовыми словами: *прибавить, отнять, стало, будет.* Правильнее употреблять слова: *прибавить, отнять, вычесть, сложить.* Слова *сложить, вычесть, получится, равняется*

являются специальными математическими терминами, и в дальнейшем надо стремиться приучить ребенка к использованию именно этих слов.

Обучая ребенка формулировать арифметические действия, предлагайте ему **задачи с одинаковыми числовыми данными для разных действий:** «У Лены было три яблока. Одно она съела. Сколько яблок осталось? 3–1 = 2» и «Тане дали три яблока и одну грушу. Сколько фруктов у Тани? 3 + 1 = 4».

Можно также предложить внешне **похожие задачи, но требующие выполнения разных арифметических действий:** «На ветке сидели три воробья, один улетел. Сколько воробьев осталось на дереве? 3–1 = 2» и «На ветке сидело три воробья. Прилетел еще один. Сколько воробьев сидит на дереве? 3 + 1 = 4».

Вопрос для формулировки арифметического действия на первых порах ставится развернуто и близок к содержанию задачи: «Что надо сделать, чтобы узнать, сколько воробьев сидит на дереве?» В дальнейшем можно будет прибавить к конкретной задаче вопрос общего вида: «Что нужно сделать, чтобы решить эту задачу?»

К моменту обучения решению задач дети знакомы со знаками «+», «-», «=». Поэтому необходимо **тренировать ребенка в записи арифметических действий и чтении таких записей.**

Например: 3 + 1 = 4. К трем воробьям прибавить одного воробья. Получится четыре воробья. Умение читать запись в дальнейшем поможет ему составлять задачи по числовому примеру.

Задачи, решение которых было приведено выше, являются простыми задачами, в процессе решения которых дети усваивают смысл арифметических действий сложения и вычитания. Это были задачи на нахождение суммы двух чисел и нахождение остатка.

Задачи на нахождение неизвестного компонента

1. Найти первое слагаемое, если известна сумма и второе слагаемое.

Аня нарисовала несколько квадратов и один треугольник. Всего она нарисовала 5 фигур. Сколько квадратов нарисовала Аня?

2. Найти второе слагаемое, если известна сумма и первое слагаемое.

Коля вырезал из бумаги 1 круг и несколько квадратов. Всего

он вырезал 7 фигур. Сколько квадратов вырезал Коля?

3. Найти уменьшаемое по известному вычитаемому и разности. У Пети было несколько яблок. Одно он отдал Оле. У него осталось 3 яблока. Сколько яблок было у Пети?

4. Найти вычитаемое по известному уменьшаемому и разности.

У Маши было 8 конфет. Она отдала Свете несколько. У нее осталось 5 конфет. Сколько конфет Маша отдала Свете?

Задачи, связанные с разностными отношениями

1. Увеличение числа. Ира съела 2 пирожных, а Костя – на одно больше. Сколько пирожных съел Костя?

2. Уменьшение числа: Катя вымыла три блюдца, а Настя – на одно меньше. Сколько блюдец вымыла Настя?

Все эти задачи легко освоить, представив их как задачи-драматизации и задачи-картинки.

Задачи-драматизации

Содержание задач-драматизаций непосредственно отражает жизнь детей. Вы можете варьировать условия задач, делая их героями самого себя и вашего ребенка, отбирая для сюжета материалы и события из окружающей вас жизни, жизни ваших знакомых и друзей, вашего ребенка. Это позволит поддержать интерес к занятиям, сделать их более интересными и веселыми, выдержав шутливый тон (как, скажем, в полюбившемся детям «Решебнике» Г. Остера). Пусть дети сами придумают сюжеты для задач на наиболее занимающую их тему или используя любимые образы.

Задачи-картинки

Требования к таким задачам – простой сюжет, динамичное содержание. Количественное соотношение предметов на картинке должно быть ярко выражено. Вы можете сами нарисовать вместе со своим дошкольником такие картинки, продумав сюжет. Можно использовать статичные картинки, например: на картинке нарисованы три велосипеда и один мотоцикл. С этими данными вы можете составить 1–2 варианта задач. А можно использовать

тематическое панно, сделав в нем надрезы и вставляя в них фигурные изображения предметов. В качестве панно можно использовать любую картинку достаточно крупного размера и любой тематики – лес, пляж, натюрморт. Соответственно, фигурки могут быть с изображениями зверей, птиц, грибов, человечков, фруктов. Такое оформление задач превратит ваши занятия в увлекательную и интересную игру.

Окружающий мир и я

Игры, приведенные ниже, помогут вашему малышу уточнить и упорядочить представления об окружающем мире, понятиях и величинах, которыми мы пользуемся в повседневной жизни, научат правильно называть части тела, напомнят о наиболее необходимых правилах поведения среди людей и на улице.

Форма, размер, цвет

Придумай рисунок

Нарисуйте на альбомном листе или на доске четыре геометрические фигуры, например круг, треугольник, половинку круга и прямоугольник. Потом предложите вашему юному художнику повторить их у себя в альбоме или на листе бумаги. Затем предложите ребенку подумать, что можно дорисовать к каждой из этих фигур, чтобы превратить ее в тот или иной рисунок (например, круг легко превратить в воздушный шарик, полукруг – в мышку и т. п.). Чем больше вариантов того или иного рисунка придумает ребенок, тем лучше. Раскрасьте получившиеся предметы в разные цвета.

Попросите ребенка нарисовать на отдельных листках такие же рисунки, только большего или меньшего размера. Сравните их между собой, выясняя, какой больше (меньше) другого.

Магазин

Для игры понадобятся следующие предметные картинки, которые можно купить или изготовить самостоятельно.

Автомобили: фургон, грузовик, самосвал (3 картинки).

Пирамидки разного размера с колпачками разного цвета (3 картинки).

Медвежата: 1 черный, 2 коричневых, у одного – бантик на

шее, другой – в полосатых штанишках, третий – в комбинезончике (3 картинки).

Неваляшки: у первой на платье – пояс с пряжкой, у второй – платье с мелкими пуговками и бантом, третья – в зеленом платье.

Разложите предметные картинки на столе в несколько рядов, по три в ряду. Это будет прилавок магазина. Предложите ребенку купить игрушки, выбрав их по вашей просьбе методом исключения: нужно купить пирамидку не с синим колпачком и не маленькую; неваляшку без бантика и не в зеленом платье, а с пуговицами; грузовик, но не самосвал, не фургон и не с синим кузовом. Предлагайте другие варианты. Пусть ребенок сам выберет предметы, какие бы он хотел «купить», и опишет их самостоятельно, исключая признаки других.

Радужный хоровод

Для игры понадобится набор цветной бумаги семи цветов радуги (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый) и конверты с изображением матрешек с прорезями по контуру сарафанов и платочков (7 штук) – их легко изготовить, используя один контур. Вспомните вместе с ребенком, в каком порядке располагаются цвета в радужном спектре. Разложите цветные листы бумаги в конверты и расположите хоровод матрешек в порядке радужного спектра.

Части тела

Прежде чем начать играть в игры, формирующие пространственную ориентацию, необходимо научить ребенка различать и правильно называть части своего тела, так как на первых порах понятия *справа – слева, спереди – сзади* он будет различать, соотносясь со своей правой и левой рукой, спиной и лицом (впереди – там, где лицо, сзади – там, где спина, за спиной; справа – там, где правая рука, слева – там, где левая рука).

Игра 1

Последовательно назовите части тела, прикасаясь к ним рукой, сначала на себе, потом на самом ребенке: голова, лицо, глаза, лоб, уши, нос, рот, подбородок, шея, спина, грудь, живот,

руки, ноги. Заострите внимание ребенка на симметричных частях тела. Отметьте, что они парные, обязательно обозначая их словами *правая, левая:* «Это руки. Правая рука, левая рука. Ноги – правая, левая. Глаза – правый, левый». Повторите несколько раз.

Игра 2

Попросите ребенка самостоятельно назвать и показать части тела, сначала своего, затем – вашего. Пусть он назовет и покажет части тела у любимых кукол, на цветных картинках с изображениями людей. Попросите малыша «проверить», правильно ли вы называете части тела, пусть он найдет и поправит ваши «ошибки».

В дальнейшем надо заострить внимание на различении правых и левых частей тела, особенно рук.

Правая и левая

Продемонстрируйте поочередно свои правую и левую руки. Подчеркните различные функции рук, вспомнив вместе с ребенком, что делают правой, а что – левой рукой: «Правой рукой держат ложку, а левой – кусочек хлеба, в правой руке находится карандаш, которым рисуют, а левой придерживают лист бумаги».

Можно сказать, что у человека правая рука чаще развита несколько больше, чем левая. Проведите с ребенком серию простых упражнений – пусть он выполнит ваши команды без ошибок: помахать правой рукой, помахать левой, топнуть правой ногой, топнуть левой, закрыть правый глаз, закрыть левый, коснуться правой рукой левого уха и наоборот, закрыть правой рукой правый глаз и наоборот. Проведите эти упражнения вперемешку.

Когда ребенок научится быстро и без затруднений называть и показывать правую и левую руки, переходите к упражнениям на пространственную ориентацию (см. ниже).

Ваш малыш уже умеет отличать правую и левую руки, знает, что означают слова *спереди* и *сзади.* Данные игры помогут развитию пространственной ориентации ребенка, закреплению понятий *справа – слева, вверху – внизу.*

Окружающее пространство

Флажок

Дайте ребенку яркий флажок и попросите указывать флажком по вашей команде направления: вверх-вниз, вперед-назад, направо-налево; правой рукой показать вперед, левой – вниз, двумя – вверх, двумя – вниз.

Что где находится?

Попросите ребенка описать, что находится перед ним, что – позади него, что – справа, что – слева, что – вверху, что – внизу, что – близко, что – далеко. Упражнение можно проводить дома и на улице.

Можно также ввести вопрос, что находится дальше, а что – ближе: «Дерево ближе, чем скамейка, или дальше? Что ближе? Что дальше? Что выше? Что ниже?»

Попросите ребенка развернуться на 90 или 180° и опять назвать, что где находится.

Поиск

Дайте ребенку задание найти игрушку или какой-либо предмет согласно вашей словесной инструкции: направо пойдешь – куклу найдешь, налево пойдешь – машинку найдешь. Направляйте действия ребенка четкими командами: иди направо, теперь – налево, посмотри внизу, под столом, на стуле, на полке, ниже, выше и т. п.

Жмурки

Предложите ребенку пройти с закрытыми глазами под вашим руководством между расставленными кеглями, не сбив их, или по нарисованному на асфальте лабиринту. Вы подаете команды: «Шаг вперед, два шага влево, шаг назад». А ребенок, выполняя их, проходит маршрут.

Разложи вещи

Попросите малыша разложить вещи в его комнате: расставить игрушки на полке, разложить вещи в ящички. Направляйте его

действия указаниями: поставь справа, положи в шкаф, достань из ящика, убери со стола и т. п.

Карлик и великан

Договоритесь с ребенком, что, если вы скажете слово *великан,* он должен подняться на носки и поднять руки вверх, если – слово *карлик,* он должен присесть и руки вытянуть вперед. Продемонстрируйте, как нужно делать эти движения. По вашей команде делайте их вместе с ребенком.

Задача малыша следить за вами и не повторить вашу «ошибку», если вы на слово *великан* присядете, а на слово *карлик* вытянетесь на носках.

Время: сутки, неделя, месяц, год

Как известно, окружающий мир существует во времени и пространстве. Все жизненно важные процессы протекают за определенные промежутки времени. Мы воспринимаем время, соотнося его с определенными этапами и явлениями собственной жизни. Дети также воспринимают время опосредованно, умение различать временные промежутки формируется у них на основе личного опыта, выделения из обыденности постоянно повторяющихся явлений.

Система измерения времени построена так, что каждая мера складывается из единиц предыдущей и служит частью последующей. Поэтому ознакомление детей со временем тоже требует определенной последовательности.

В младшем дошкольном возрасте у детей уже сформировано представление о таких промежутках времени, как *утро, день, вечер, ночь.* Поэтому имеет смысл уточнить и закрепить знания детей о частях суток, умение определять и называть их. Детей среднего дошкольного возраста можно познакомить с чередованием суток и понятиями *вчера, сегодня, завтра.*

Старших дошкольников уместно познакомить с календарем, днями недели, месяцами, годом. В этом вам помогут следующие игры.

Игры с цветными картинками

Из серии цветных картинок, изображающих события повседневной жизни, выберите поэтапно те, которые относятся к утру, дню, вечеру и ночи (дети утром идут в школу, днем гуляют на улице, вечером смотрят в окно на зажигающиеся фонари, ночью ложатся спать и т. п.).

Составь рассказ

Предложите ребенку составить небольшой рассказ о том, что он делает в разное время суток. Запишите его и попросите проиллюстрировать рисунками. Составьте, таким образом, мини-

книжечку, автором которой будет ваш ребенок.

Игры с карточками

Изготовьте из цветной бумаги вместе с ребенком четыре цветные карточки, символизирующие разное время суток.

Первая карточка символизирует утро: на голубом фоне внизу – половинка поднимающегося солнца с расходящимися лучами. Вторая карточка – день: на ярко-синем фоне в верхней части листа – ярко-желтое солнце. На третьей карточке – вечер: на сером фоне – оранжевый круг солнца без лучей. На четвертой карточке – ночь: на черном фоне – желтый месяц и белые звезды.

Описывая типичные ситуации, задайте ребенку вопрос: «Когда это бывает?». Пусть он ответит, выбрав соответствующую карточку.

Потренируйте его располагать карточки и цветные картинки в их последовательности.

Сутки

Когда ваш малыш четко усвоит названия частей суток, познакомьте его с самим понятием *сутки.* Слово *сутки* станет обобщающим названием для последовательности: утро, вечер, день, ночь. Необходимо пояснить, что сутки – это отрезок времени длиной в 24 часа, начинающийся и заканчивающийся в одно и то же время. То есть сутками называют последовательность времен суток, начиная с их любой части и заканчивая такой же частью. Это может быть последовательность: вечер, ночь, утро, день – до вечера; ночь, утро, день, вечер – до ночи и т. п. Разложите в необходимом порядке картинки с изображением времен суток, представив разные варианты суток.

Вчера, сегодня, завтра

Объясняем значение слов *вчера, сегодня, завтра.* Чтобы закрепить значение этих слов, нужно ориентироваться на какое-либо значимое и яркое событие.

Возьмите билеты в цирк или кукольный театр и трижды сконцентрируйте внимание ребенка на этих словах: «Завтра мы пойдем в цирк», «Сегодня мы пойдем в цирк», «Вчера мы ходили в цирк».

Неделя. Дни недели

Ребенка среднего дошкольного возраста знакомим с определением недели. Запоминаем количество дней недели и их названия. Соотнесите дни недели с определенными событиями: в понедельник, первый день недели, после отдыха идем в детский сад; вторник, второй день недели, следует за понедельником.

По звучанию его название напоминает числительное *второй.* Среда, третий день, означает середину рабочей недели, средняя по порядку; четверг – четвертый, пятница – пятый день. Названия созвучны числительным. Пятница – день перед выходными и, наконец, суббота и воскресенье – выходные дни, дни интересного досуга и отдыха. Подарите малышу комплект одежды «неделька» из семи предметов на каждый день с яркими надписями.

Сказка

Расскажите малышу такую сказку: «Жила-была дружная семья. И было в этой семье семеро братьев и сестер. Ведь семья – это семь „я“, семеро дружных родственников. Называлась эта семья – Неделя. Самого старшего брата звали Понедельник. Он родился самым первым, был самым взрослым и серьезным, начинал все важные для семьи дела и присматривал за остальными братьями и сестрами. Вторник был чуть помладше брата Понедельника, но всегда во всем помогал ему. Среднюю сестричку звали Среда. Она во всем слушалась старших братьев и заботилась о младших братьях и сестрах. Младшего брата звали Четверг, он появился на свет четвертым и был веселым и послушным, за все брался с охотой и все успевал в срок. Младшую сестру, пятую по счету в семье, звали Пятница, она была лучшей подругой и помощницей всем членам большой семьи. И были еще в семье маленькая сестричка Суббота и совсем маленький братик Воскресенье. Поскольку они были совсем крошками, они ничего особенного не делали, а только отдыхали, а все остальные братья и сестры баловали и развлекали их. Эта дружная семья здравствует и по сей день, а мы каждое утро встречаемся с ее знаменитыми братьями и сестрами».

Впоследствии ребенок может вместе с вами или сам сочинять подобные сказки на каждый день.

Знакомство с календарем

Дошкольников старшего возраста поэтапно знакомим с календарем.

Покажите ребенку различные виды календарей, объясните, как ими пользоваться. Используйте в дальнейшем отрывной календарь, дающий наглядное представление об уходящих днях, неделях, месяцах.

Коробка-календарь

В течение года вы можете проводить наблюдения за отрывным календарем. Изготовьте картонную коробку, в которой будет 18 ячеек, по размеру календарных листков (три ряда по 6 ячеек).

Наблюдения за календарем начните с 1 января. В ячейки нижнего ряда последовательно складывают листки с днями недели – по 7 в каждую. Одна ячейка нижнего ряда символизирует неделю. Когда месяц закончится, пересчитайте количество недель и общее количество дней и положите их в первую верхнюю ячейку верхнего ряда. 12 ячеек верхнего ряда будут символизировать 12 месяцев года.

Глядя на количество пустых и заполненных ячеек, ребенку легко сказать, сколько недель в этом месяце, сколько месяцев года прошло и сколько осталось, сколько месяцев в году вообще. Можно посчитать, сколько дней месяца прошло и сколько дней было в прошедшем месяце.

(Данная игра рекомендована учебным пособием «Формирование элементарных математических представлений у дошкольников» / Под ред. Столяра А. А. М., «Просвещение», 1988.)

С отрывными листками календаря можно организовать и такие игры.

Пары

Выберите из стопки календарных листков по паре каждого дня недели (2 понедельника, 2 вторника и т. д.)

Пятерки

Выберите из стопки пять вторников, пятниц или других дней

недели (число и месяц значения не имеют).

Какой день сегодня?

Найдите сегодняшнее число среди других листков.

Времена года

Прочитайте вместе с вашим ребенком сказку С. Я. Маршака «Двенадцать месяцев». Научите его разделять месяцы соответственно временам года: три зимних, три весенних, три летних и три осенних.

Предложите ребенку четыре разные цветные картинки с изображением зимы, весны, лета и осени. Пусть он разложит листки календаря по три стопки на каждую картинку.

Называйте малышу месяцы не по порядку. Пусть он выбирает и поднимает картинку, изображающую время года, к которому относится месяц.

Неделька

Соберите календарную неделю из разрозненных листов.

Правила дорожного движения

Светофор

Познакомьте ребенка с правилами уличного движения и расскажите ему о назначении светофора. Потренируйтесь правильно переходить улицу и предложите поиграть. Для игры вам понадобится изготовить светофор – два картонных кружка, одна сторона которых – желтого цвета, вторая сторона у кружков разная – красная и зеленая.

Вы можете склеить кружки из цветного картона вместе с ребенком.

Перед игрой напомните ребенку правила движения на улице, а также о том, как важно их соблюдать. Можно прочитать вместе с ним стихи С. В. Михалкова, пусть они подскажут вам недостающие слова.

Если свет зажегся красный,
Значит, двигаться… (опасно).
Свет зеленый говорит:
«Проходите, путь… (открыт)».
Желтый свет – предупрежденье —
Жди сигнала для… (движенья).

Потом следует объяснить ребенку правила игры: «Когда я покажу зеленый сигнал светофора, ты делаешь шаг вперед, желтый – хлопаешь в ладоши, красный – стоишь неподвижно. Если перепутаешь сигнал – делаешь шаг назад. Нужно таким образом пройти определенную дистанцию.

Волшебные слова

Прочитайте малышу стихи поэта Александра Шибаева «Дорогие слова». Пусть он угадает и произнесет слова вежливости.

Дядя Саша огорчен,
Рассказал он вот о чем:
– Видел Настю, октябренка,
Я на улице сейчас,
Настя – славная девчонка,
Настя ходит в первый класс.
Но давно уже от Насти
Я не слышу слова… (здрасьте).
А слово-то какое —
Очень дорогое!
Встретил Витю я, соседа.
Встреча грустная была:
На меня он, как торпеда, налетел из-за угла!
Но, представьте, зря от Вити
Ждал я слова… (извините).
А слово-то какое —
Очень дорогое!
Он про внучку говорил:
– Экая досада —
Я портфель ей подарил,
Вижу – очень рада!
Но нельзя ж молчать, как рыба,
Ну, сказала бы… (спасибо).
А слово-то какое —

Очень дорогое!

Вежливые, «дорогие», «волшебные» слова. Попросите ребенка объяснить, почему их так называют и почему нельзя забывать о них.

Помогите ему правильно сформулировать свою мысль. Вспомните, какие еще существуют «волшебные» слова и когда их нужно говорить.

Вежливые слова

Поиграйте в «вежливые слова»: вырежьте из цветного картона три кружка – оранжевый, синий, белый.

Правила игры таковы: когда вы поднимаете оранжевый кружок, ребенок говорит: «Спасибо!», синий – «Извините!», белый – «Пожалуйста!»

Поднимайте кружки в разной последовательности.

Глава 2. Сам себе чародей. Фокусы

Данные фокусы не требуют высокого профессионализма от демонстратора или сложных приготовлений. Все они создаются при помощи подручных средств и больше похожи на забавные эксперименты, развивающие внимание и сообразительность.

Фокусы с бумагой

Пролезь сквозь листочек

Для показа понадобятся несколько тетрадных листков и ножницы. Ведущий предлагает участникам прорезать в тетрадном листе такое отверстие, чтобы можно было сквозь него пролезть. Как правило, у участников ничего не получается. Затем ведущий демонстрирует, как это можно сделать: листок складывается пополам, затем от линии сгиба делаются поперечные надрезы, не доходя до краев, потом между ними уже от краев, не доходя до линии сгиба, делают надрезы.

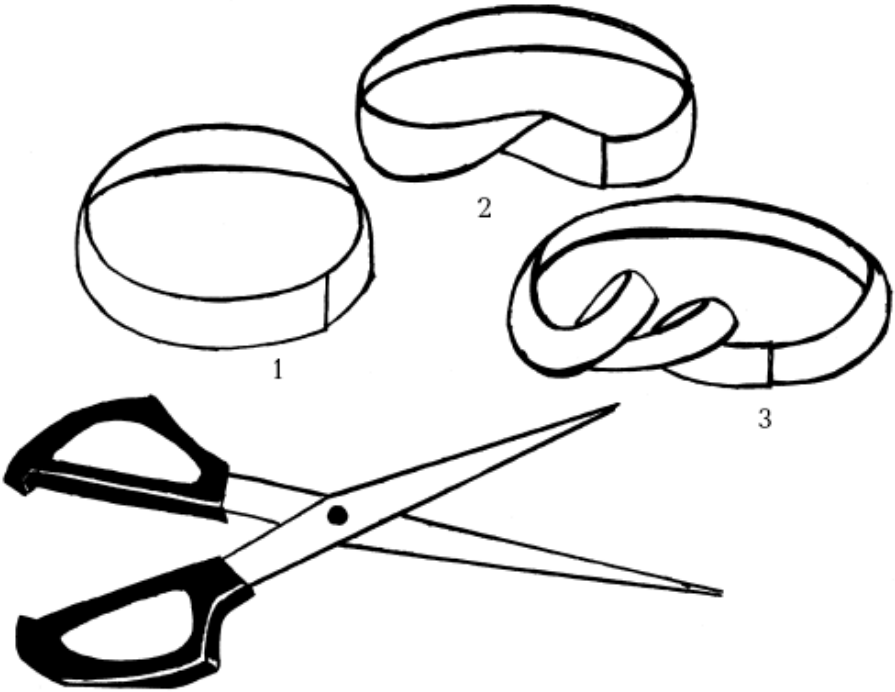
Разрезанный таким образом листок раскладывается в фигурное кольцо большого диаметра, сквозь которое можно свободно пролезть.

Натрое не делится

Понадобится несколько полосок бумаги, каждая из которых надрезана в двух местах. Ведущий предлагает участникам разорвать бумажку на три части одним движением. Это не удастся никому, даже если дети сами будут делать надрезы, так как один из них всегда будет хоть чуть-чуть больше другого.

Волшебные кольца

Необходимо приготовить три бумажных кольца, склеенных из узкой полоски бумаги. Первое кольцо склеивают обычным способом, во втором один конец, перед тем как склеить, переворачивают один раз, в третьем – два раза.



Одному из зрителей вручают ножницы и предлагают разрезать кольца вдоль по всей длине на две части. В первом случае получится два кольца, во втором вместо ожидаемых двух – одно, а в третьем – опять два кольца, но одно в другом.

Стакан на бумаге

Понадобятся три стакана и лист плотной бумаги. Фокусник ставит два стакана недалеко друг от друга и накрывает их листком бумаги. Затем предлагает зрителям поставить на эту бумагу сверху третий стакан так, чтобы он удержался на листе бумаги между стаканами, стоящими внизу.

Для того чтобы выполнить это задание, достаточно бумагу сложить гармошкой, после чего она выдержит даже наполненный стакан.

Фокусы с веревкой

Освободись от пут

Необходима веревка длиной 4–5 метров. Ведущий

приглашает принять участие мальчика, одетого в пиджак или куртку, и предлагает освободиться от веревки, которой сейчас его привяжет. Участник при этом не должен развязывать узел.

Привязывает таким образом: веревка складывается вдвое, петля пропускается сквозь рукав пиджака, в петлю просовываются концы веревки, потом концы привязывают к ручке двери или ножке стола.

Как правило, освободиться, не развязывая узла, не додумываются, хотя это несложно. Достаточно вытянуть петлю на всю длину, войти в нее двумя ногами и пролезть сквозь нее.

Волшебный узел

Понадобится кусок веревки длиной метра полтора. Повесьте его на шею, как шарф.

Левой рукой возьмите среднюю часть веревки справа и поднимите на левое плечо. Сверху правой рукой возьмите левую часть веревки за кончик, заведите ее справа за шею и, перекинув через правое плечо, спустите вперед.

Правая часть веревки придерживает петлю сзади. Концы веревки перехлестните перед собой. Со стороны этот запутанный узел выглядит прочным. Однако достаточно растянуть веревку, и она спадет сама собой.

Заколдованный круг

Необходим кусочек мела и шнурок. Предложите кому-либо принять участие в фокусе. Участнику нужно сказать, что сейчас при помощи мелка и шнурка вы заключите его в круг, из которого он выпрыгнуть не сможет.

Можно даже заключить пари. Затем связываете руки участнику перед собой и мелком слегка проводите круг по пиджаку или куртке участника. Вряд ли он сможет покинуть такой «заколдованный круг».

Снять «окольцованную» одежду тоже не получится, так как руки связаны.

Фокусы с монетой

Приросшая монета

Понадобится небольшая монета и мягкая платяная щетка. Положите на середину ладони монету и предложите участникам смести ее платяной щеткой. У них ничего не получится, и вот почему: ворсинки щетки эластичные – они сначала сгибаются, а потом выпрямляются, отталкивая монету назад. Монета не сдвинется с места.

Монета-невидимка

Понадобится граненый стакан с водой, платок и стеклянный кружок размером с монету (приготовить заранее). Нужно спросить монетку подходящего диаметра у зрителей, затем накрыть стакан с водой платком, просунуть руку с монетой под платок и попросить кого-либо из зрителей подержать монету через платок за край над стаканом.

После этого можно отойти на пару шагов от стола, сделать пассы руками или произнести заклинание. А потом попросить участника фокуса отпустить монету в воду. Она звякнет о дно стакана. Теперь можно снять платок. Монета стала невидимой, так как вы ее подменили стеклянным кружочком, который незаметен в граненом стакане с водой. Предварительно надо потренироваться.

Чет и нечет

Предложите участнику спрятать в одной руке две десятикопеечные монеты, а в другой – три такие же монеты. Вы не знаете, сколько монет в какой руке у участника. Затем попросите участника число монет в правой руке умножить на 3, а число монет в левой руке – на 2 и результаты сложить. В зависимости от ответа вы безошибочно угадаете, в какой руке четное количество монет, а в какой – нечетное.

Закономерность, которую вам нужно знать для этого фокуса, такова: если число получилось четное, три монеты – в левой руке, если нечетное – в правой.

Матрица

Для фокуса вам понадобится заранее приготовленная таблица-матрица (см. рис.), пять одинаковых монет и пять бумажных фишек.

Попросите кого-нибудь из зрителей выбрать любое число, вписанное в клетки квадрата. Положите на это число монету и закройте все остальные числа, стоящие в одной строке и одном ряду с выбранными фишками. Затем попросите того же человека выбрать любое из чисел, вписанных в незакрытые еще клетки. Положите на выбранное число другую монету, а числа, стоящие в той же строке и в том же столбце, что и выбранное во второй раз число, снова закройте фишками. Повторив эту процедуру еще два раза, вы обнаружите, что незакрытой осталась всего одна клетка. Положите на эту клетку пятую монету. А сейчас то, ради чего затеян фокус: если сейчас вычислить сумму чисел, накрытых монетами (как мы помним, цифры выбирались произвольно), она будет равна 57. И сколько бы ни повторялся этот эксперимент, сумма чисел будет той же.

19	8	11	25	7
12	1	4	18	0
16	5	8	22	4
21	10	13	27	9
14	5	6	20	2

Фокусы с картами

Эти фокусы требуют определенного навыка, поэтому лучше отрепетировать их заранее.

Карта в кармане

Потребуется колода карт. Предложите кому-либо из зрителей перетасовать колоду, тем временем незаметно намочите тыльную сторону ладони.

Потом положите колоду карт на стол рубашкой вниз и попросите зрителей запомнить первую карту. Предложите зрителям положить тыльную сторону своей левой руки на колоду карт и крепко надавить на нее правой рукой. Поясните, как именно, продемонстрировав самостоятельно. Карта прилипнет к влажной тыльной стороне вашей руки.

Теперь ваша задача заключается в том, чтобы убрать руки с колоды карт вместе с прилипшей картой так, чтобы зрители не заметили.

Объясните зрителю, что давить надо сильно и аккуратно, это переключит внимание на руки зрителя, а вы тем временем сможете подложить карту в карман ничего не подозревающего зрителя, который старательно давит на колоду карт. Теперь громко прикажите карте оказаться в кармане зрителя, а затем достаньте ее из кармана, в который подложили.

Четыре короля

Из колоды карт нужно выбрать четырех королей. Продемонстрируйте их зрителям, развернув веером.

Незаметно для зрителей нужно разместить за вторым королем две любые карты. После того как продемонстрировали зрителям королей, положите их сверху колоды.

Скажите зрителям, что короли окажутся в колоде рядом, несмотря на то что вы разложите их в разные части колоды. Первая карта на самом деле король, ее надо положить вниз колоды. Следующую карту зрители тоже считают королем, но, как мы помним, за первым королем следуют две подложенные другие карты (лучше, если это будут дамы или валеты, похожие на королей, чтобы при беглом взгляде зрители не заметили разницы).

Итак, первую из подложенных карт кладем в середину колоды, вторую – немного выше в колоду. Четвертую карту, которая на самом деле король, покажите зрителям и положите на верх колоды.

Таким образом получится три короля сверху колоды и один внизу.

Снимаем колоду, и все короли оказываются вместе, что и

демонстрируем удивленным зрителям.

Фокусы с реквизитом

Для показа этих фокусов необходимо заранее подготовить несложный реквизит, сделанный своими руками из подручных средств.

Кубики

Возьмите три игральных кубика. Попросите кого-нибудь сложить их столбиком. Посмотрев только на верхнюю грань кубиков, вы можете определить сумму очков на соприкасающихся гранях и на самых нижних (т. е. на невидимых гранях). Для этого вам достаточно вычесть из 21 число очков на верхней грани.

Шарик-фонарик

У вас в руках – теннисный шарик, который загорается светом по просьбе «Зажгись». Для того чтобы продемонстрировать такой фокус, необходимо в шарике проделать круглое отверстие диаметром 1 см. Позади шарика, метрах в трех, должен находиться источник яркого света. Это может быть люстра или настольная лампочка. Во время демонстрации фокуса сначала показываете зрителям шарик, закрыв отверстие пальцем, и они не замечают его. Затем поворачиваете шарик отверстием к лампочке, и он «наполняется» светом.

Умный шар

Для демонстрации фокуса потребуется специально приготовленный шар диаметром примерно 10 см и тонкий шнур. В шаре нужно проделать сквозное, изогнутое под углом отверстие. Сквозь него пропускают шнур длиной немногим более метра. В начале фокуса демонстрируем свободное скольжение шара по шнуру: шнур берем за оба конца двумя руками, поднимаем то один конец, то другой. Затем можно попросить зрителей подать команду, и, как только один из них крикнет: «Стой!», шар остановит скольжение и замрет на шнуре. Секрет фокуса заключается в том, что отверстие в шаре, через которое пропущен шнур, изогнутое, и, чтобы остановить падение шара,

достаточно натянуть шнур. Натяжение шнура тормозит скольжение шара в месте изгиба.

Волшебная бутылка

Вам понадобится карандаш, бутылка из темного стекла и пробковый шарик. Шарик должен быть небольшого размера, чтобы его можно было поместить в бутылку, но достаточного, для того чтобы не выпадать из бутылки, когда ее перевернут. Его необходимо положить в бутылку до начала фокуса. Затем на глазах зрителей опускаете карандаш в бутылку и медленно переворачиваете ее. Карандаш не выпадает, он исчез. На самом же деле, когда вы медленно переворачиваете бутылку, шарик внутри нее скатывается к горлышку, опережая карандаш, и закрывает собой отверстие. Чтобы карандаш выпал наружу, нужно быстро перевернуть бутылку. Как показывает практика, зрители не замечают разницы в движениях, а темное стекло скрывает пробковый шарик.

Глава 3. Домашняя игротека

При всем разнообразии настольных игр, продающихся в магазинах, всем будет приятно иметь дома коллекцию, сделанную своими руками вместе с детьми. В нее могут войти головоломки, настольные игры, игры с карточками, поделки, а также мелкие принадлежности для упражнений в меткости, ловкости, проворстве. Почти все они подходят для проведения настольных соревнований, в которых количество участников зависит от количества экземпляров одной игры. Домашняя игротека подойдет для всех членов семьи.

Настольные игры

Считай, не зевай!

Для игры надо приготовить 48 карточек с цифрами от 1 до 24. Карточка представляет собой прямоугольник, лицевая сторона которого разделена по диагонали чертой, цифра находится в левом верхнем углу и в правом нижнем в зеркальном отражении (как игральная карта). Карточек с каждым числом должно быть по 2.

Все карточки тасуются и кладутся на стол числами вниз. Играть могут 2, 3 или 4 человека. Если играют двое, каждый берет себе по 4 карточки и держит их так, чтобы сосед не видел чисел. Затем начинающий игрок кладет перед своим партнером любую из своих карточек числом вверх. Задача партнера состоит в том, чтобы путем ряда арифметических действий с числами на своих карточках получить то число, которое положено перед ним. При этом счет надо вести вслух и выкладывать на стол карточки с теми числами, которые складываешь, умножаешь или делишь. Допустим, на стол выложена карточка с числом 7, а у играющего на руках оказались карточки с числами 2, 3, 9 и 13. Можно легко получить число 7, отняв 2 от 9, но можно поступить по-другому: 3 + 9 = 12, 12: 2 = 6, 13 – 6 = 7. Второй способ выгоднее, так как все карточки, которыми оперирует играющий, он забирает себе как добычу, в этом главная цель игры. В указанном случае играющий откладывает в сторону 5 карточек с числами 7, 2, 3, 9. Это его «добыча». Отложенные карточки больше в игру не возвращаются.

После хода каждый достает себе из стопки столько карточек, сколько у него не хватает до четырех, а играющие меняются

ролями: второй играющий выкладывает карточку, а первый старается получить нужное число путем ряда арифметических действий. Если нужное число получить никак нельзя, играющий пропускает ход.

Игра продолжается до тех пор, пока из стопки не будут взяты все карточки. Выигрывает тот, кто больше всех соберет карточек в «добычу».

Если играющих более 2 человек (3, 4 человека), игра ведется так же, но предварительно необходимо установить очередность ходов: если, например, второй играющий вынужден пропустить ход, то первый играет с третьим и т. д.

Настольный тир

На одном конце стола кладут плотный лист бумаги или картона, на котором нарисована мишень (три круга диаметром 2, 6 и 9 см). С противоположного конца стола бросают в мишень монету (или пуговицу, шашку). Попавший в большой круг получает 1 очко, во второй – 2, а в маленький – 5 очков. Сколько очков заработал, на столько клеток и переставляет на полоске с клетками свою фишку каждый участник. Кто дойдет до конца дорожки первым, тот и победит. Чтобы монеты не падали на пол, лучше подвинуть стол к стене.

Шестиугольник

Эту игру тоже несложно и интересно приготовить своими руками. Из плотного белого картона вырезаем шестиугольник. В каждом углу рисуем по яркому кружочку (или наклеиваем вырезанные из цветной бумаги) и один кружочек – в центре. Понадобятся также три тонкие палочки одинаковой длины. Длина должна быть достаточной, чтобы пересечь шестиугольник. А теперь попробуйте разделить шестиугольник тремя прямыми линиями так, чтобы каждый кружок оказался один на участке.

Непрерывная линия

Для того чтобы изготовить эту игру, понадобятся плотный лист белого картона, карандаш и линейка. Из листа картона вырезаем квадрат со сторонами 30 см. При помощи линейки делаем разметку, разделяющую квадрат на 9 равных квадратиков

со стороной 10 см.

Затем ярким карандашом или фломастером вычерчиваем ломаную линию так, чтобы она захватила своими изломами все квадратики. Разрезаем квадрат по разметке. Перемешиваем квадратики.

Попробуйте теперь сложить квадратики снова так, чтобы линия не прерывалась. У вас в руках новая головоломка!

Собери картинку

Сделать эту игру совсем несложно. Возьмите несколько цветных открыток, наклейте их на картон и разрежьте каждую на 12–15 частей.

А теперь собирайте самодельные пазлы.

Если перед вами будет образец, это сделать несложно. А без образца? А если перепутать части 2–3 картинок? Разрезать картинки вы можете любым способом – по прямым или ломаным линиям.

Склейте разноцветные конверты, чтобы хранить части каждой игры.

Встречный ход

Для игры необходимы четыре фишки (две одного цвета, две – другого). В каждой паре фишек одна должна отличаться от другой (можно пометить фишку каким-либо знаком). Поле для игры рисуем на листе ватмана. Играющим дается по две фишки. Они ставят их в города. Города – это кружки, нарисованные за пределами круга (два светлых и два темных). Один из участников ставит фишки на темный, другой – на светлый город.

Задача участников игры – поменять свои фишки. Фишки, стоящие внизу, стремятся оказаться вверху игрового поля, на кружках того же цвета, и наоборот. Играющие делают ходы поочередно одной фишкой.

Каждая фишка ходит на один отрезок пути по линиям в любом направлении. Нельзя ставить свою фишку на точку, соседнюю с той, на которой стоит фишка другого цвета, если эти точки соединены. Нельзя ставить свои фишки на точки, соседние с городами противника.

Если сложилась ситуация, когда одному участнику некуда передвинуть свою фишку, он пропускает ход. Выигрывает тот, чьи фишки раньше других поменялись местами.

Чурочки

Ровную сухую ветку толщиной 2 см распилите на 6 кусочков длиной по 5 см и расколите ножом пополам. Плоские стороны отшлифуйте, а на круглой сделайте зарубки: 4 плашки по 1 зарубке, 4 – по 2, 4 – по 3. На стол положите большой лист бумаги, расчертив на нем квадрат, разделенный на 9 клеток с числами от 1 до 9. В игре могут участвовать 2, 3 или 4 человека. Каждый берет по 4 одинаковые чурочки. Ходы делают по очереди.

Играющий кладет чурочку плоской стороной на стол так, чтобы ее конец немного выходил за край стола. Затем щелчком посылает ее так, чтобы она остановилась в одной из клеток квадрата.

Когда у игроков не останется на руках чурочек, подсчитывают результат первого тура. Каждый игрок складывает числа в клетках, занятых его чурочками, и соответственно получает столько же очков. Если чурочка заняла две клетки, засчитывают меньшее число.

Во время игры разрешено сбивать своей чурочкой чурочку противника.

Конусы

Изготовьте из цветного картона конусы высотой 7 см и диаметром основания 5 см. Заполните их пластилином, чтобы они были достаточно тяжелыми и устойчивыми. Затем изготовьте удочки – тонкие палочки (удочками вполне могут быть стандартные карандаши), к которым привязаны проволочные кольца диаметром 2 см.

Ваша задача теперь – надеть кольцо на макушку конуса, не касаясь кольца рукой. Это довольно трудно.

Выигрывает тот, кто сделает это первым.

Палочки

Изготовьте (нарежьте из тонкой рейки квадратного сечения 10 на 10 мм) палочки-брусочки длиной 4 см. Окрасьте две противоположные стороны палочек.

Две другие оставьте неокрашенными. Палочки окрашивают в разные цвета из расчета по 5 палочек одного цвета на каждого участника игры. Затем палочки кладут в мешочек, перемешивают и высыпают на стол. Каждый игрок по очереди подбивает пальцем

(щелчком) одну из своих палочек, стараясь сбить ею со стола одну из палочек противника, но обращенную кверху той же стороной, т. е. окрашенной или неокрашенной, что и его палочка.

Если стороны не совпадают, можно попытаться перевернуть свою палочку нужной стороной. Для этого нужно нажать на край палочки ногтем, заставляя ее подлететь и перевернуться, что удается не всегда. Такая попытка засчитывается как ход.

Ходы делают поочередно. Если палочку противника удалось сбить со стола, ее кладут обратно в мешочек и в игру не возвращают. Если упадут на пол обе палочки (и палочка противника, и та, которой сбивали), то их вновь кладут на стол, но поворачивают разными сторонами.

Играют до тех пор, пока на столе не останется одна палочка. Побеждает ее владелец.

Лягушка

На листе картона 30 на 30 см чертим игровое поле, представляющее собой 4 окружности радиусом 11 см, 8,5 см, 5,5 см и 2 см.

Круги нумеруем от центра: 1, 2, 3. Затем из кусочка древесины изготавливаем палочку – лягушку. Лягушка представляет собой прямоугольный брусочек длиной не более 3 см, с заостренным с одной стороны концом.

На двух боковых гранях рисуем лягушку с цифрой 1, а на верхней грани – цифру 2. В игре могут участвовать 2, 3 и 4 человека. Перед игрой участники договариваются, до какого количества очков будут играть.

Лягушку ставят в центральный круг цифрой 2 вверх. Играющий ударом пальца по заостренному концу заставляет лягушку подпрыгнуть. Если лягушка попадает в первый круг цифрой 2 вверх, то бившему игроку засчитывают 3 очка ($1 + 2 = 3$). Если во второй – 4($2 + 2 = 4$) и т. д.

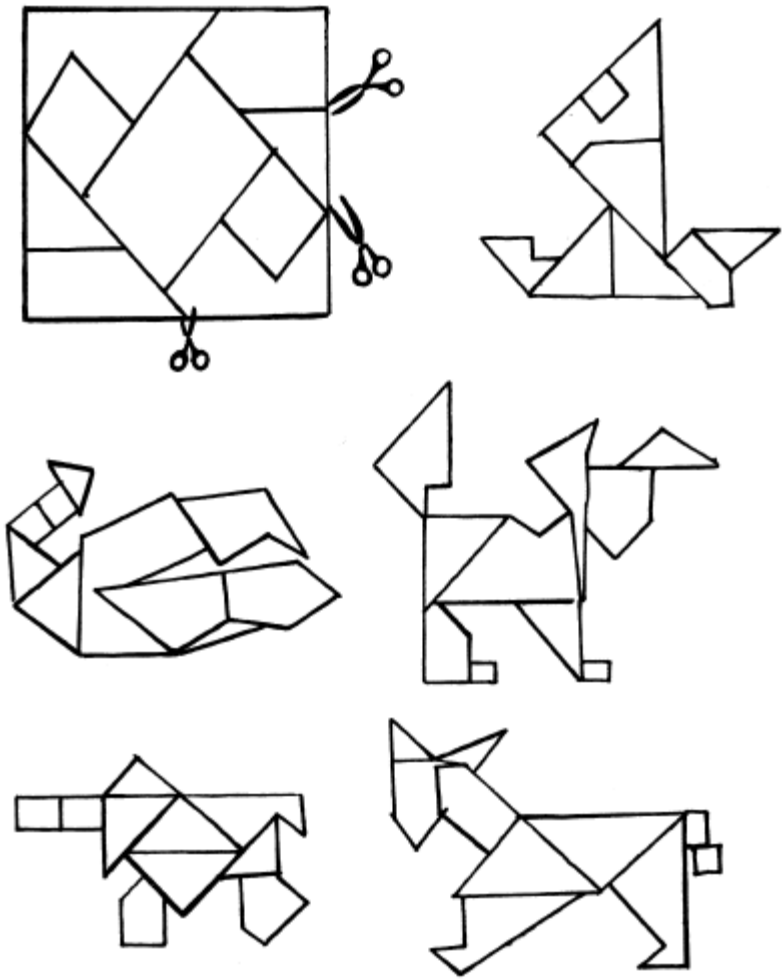
Если лягушка упадет цифрой 2 вниз, к номеру круга ничего не прибавляется. Если же часть лягушки попала в один круг, а часть – в другой, то засчитывается только цифра, написанная на выпавшей вверх грани.

Если лягушка падает за пределы мишени, то игрок не получает, а теряет 1 очко. Игроки поочередно ударяют по одному разу по лягушке.

Побеждает тот, кто наберет условленное количество очков первым.

Волшебный квадрат

Для игры вырежьте из картона пять фигур по 2 экземпляра, разметьте и разрежьте их на детали, как показано на рисунке. Из этих деталей сложите квадрат, а затем снова каждый из приведенных силуэтов.



Ястреб и куры

Для этой игры нужно изготовить пять палочек из гладкой тонкой веточки или обычного карандаша, разрезав его на пять частей.

Игрок встает около стола, уперев раздвинутые пальцы левой руки в крышку стола. Пространство между пальцами – «ворота».

Между пальцами он кладет по палочке – это «куры». Пятую

палочку, «коршуна», кладет на ладонь правой руки. Его задача состоит в том, чтобы подбросить и поймать правой рукой пятую палочку, успев, пока она падает, втолкнуть в «ворота» одну из палочек, лежащих между пальцами руки на столе. Потом проделать это упражнение еще 3 раза.

Если палочка-«коршун» упадет раньше, чем играющий успеет ее поймать, спрятав предварительно «курицу», это означает, что «коршун» унес «курицу». Игра требует определенной тренировки.

Играем всей семьей

Предложенные игры хороши для семейного досуга, так как доступны взрослым и детям и позволяют задействовать всю семью.

Бабушкин сундучок

Эта старинная русская игра любима всеми, в нее можно играть всей семьей.

По жребию выберите ведущего. Ведущий рассказывает зачин, в котором объясняются правила игры.

Вам бабушка для бала
Сундучок прислала.
В нем лежит сто рублей,
В нем лежит сто вещей:
Что хотите, то берите,
«Да» и «нет» не говорите.
Черного и белого не надевайте.

«Вы поедете на бал?» – обращается он к кому-либо из играющих.

В зачине уже оговорены правила игры: не произносить слова «да» и «нет», «черное» и «белое». Поэтому, ответив на вопрос ведущего «да» или «нет», вы проигрываете, и по выбору либо становитесь ведущим, либо должны уплатить фант – выполнить задание ведущего. Ведущий сознательно должен формулировать вопросы так, чтобы было трудно уклониться от ответа «да» или «нет» или избежать слов «черное» – «белое». Ведущий задает вопросы всем игрокам по очереди.

Пятый элемент

Ведущий перечисляет четыре слова на одну тему, например четыре вида деревьев или четыре породы собак и т. п. Потом неожиданно обращается к кому-нибудь из игроков с вопросом: «Пятый элемент?»

Тот, кого он спрашивает, должен продолжить перечень, добавив свое слово, не повторяя перечисленного прежде. Если ответ последует быстро, то отвечавший становится ведущим и сам задает вопросы.

Перемены

Игра развивает наблюдательность. Где-нибудь на видном месте разложите десяток предметов: игрушки, одежду, книги и т. п. Все играющие внимательно рассматривают их 30 с и затем удаляются из комнаты.

Переложите две-три вещи на другие места, или замените их другими, или добавьте что-либо новое. Вернувшись, играющие должны сказать, что изменилось. Можно расширить сферу наблюдений, изменив расположение вещей в комнате: переставить стулья, переложить книги, сдвинуть занавески. Кто из домочадцев окажется более внимательным и правильно отметит произошедшие перемены?

Горячо – холодно

Спрячьте в комнате какой-либо условленный предмет и предложите домашним найти его.

Руководите поиском, комментируя их действия словами «горячо» по мере приближения к предмету и «холодно» по мере удаления от него.

Круговая порука

Все вместе встаньте в круг, взявшись за связанную кольцом веревку. Круг должен быть достаточно свободным. Ведущий становится внутрь круга и, передвигаясь по нему в разных направлениях, старается коснуться чьей-либо руки, держащей веревку.

Играющие быстро отдергивают руки, избегая касания, но немедленно снова берутся за веревку. Тот, кого водящий коснулся, становится на его место в центр круга, меняясь с ним, и

игра продолжается.

За круглым столом

Играющие садятся вокруг стола и, пряча руки под столом, передают друг другу незаметно маленький предмет – пуговицу, орешек, карамельку в разных направлениях.

Ведущий неожиданно громко объявляет: «Внимание. Руки на стол». Все кладут руки на стол ладонями вниз, в том числе и тот, у кого оказался орешек. Ведущий пытается угадать, у кого орешек. По его приказу любой участник игры должен поднять любую указанную руку.

Если орешек окажется под ней, он меняется с ведущим. Если нет, то игра продолжается.

Кто летит?

Играющие садятся вокруг стола, положив ладони на стол. Водящий говорит: «Орел летит» – и поднимает вверх большой палец правой руки. Все повторяют его движение.

Затем он называет других птиц, насекомых, летательные аппараты и все, что может летать. Все поднимают палец вслед за ведущим. Неожиданно он произносит: «Корова летит» («стол летит», «коза летит»). В этом случае палец поднимать не надо.

Тот, кто поднял палец, получает штрафное очко. Набравший 5 штрафных очков становится водящим.

Мышки

Для этой игры надо изготовить 6 мышек. Их нарезают из полукруглой планки и раскрашивают в разные цвета. К каждой мышке привязывают длинную нитку – хвост. Кроме того, понадобится игральный кубик, грани которого окрашены в те же цвета, что и мышки, и пластмассовая чашечка. Играющие садятся вокруг стола. Мышек размещают в центре стола по кругу перед игроками. Каждый игрок держит свою мышку за конец нити. Водящий – кошка. Он получает кубик и чашечку.

Водящий бросает кубик. Игроки следят за тем, какой стороной он упал. Водящий стремится накрыть чашечкой ту мышку, цвет которой выпал на верхней грани кубика. Игрок стремится немедленно отдернуть свою мышку за хвост к себе.

Пойманная мышка выбывает из игры.

Пятиборье за столом

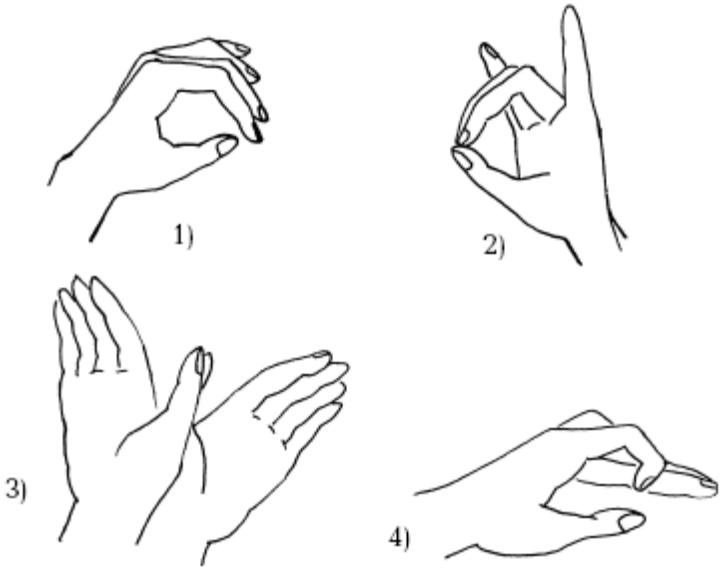
В пятиборье может участвовать вся семья. Все усаживаются за большим столом. Каждый получает набор предметов: иголку с тонким ушком и нитку, карандаш и конверт с нерешенным примером в нем, листок бумаги с контурным изображением на нем, кусок веревки длиной 1 м, листок бумаги, на котором вверху написана буква. По сигналу все участники одновременно начинают состязание, стараясь как можно быстрее выполнить следующие задания.

1. Продеть иголку в нитку.
2. Решить арифметическую задачку.
3. Вырезать рисунок точно по контуру.
4. Завязать на веревке 10 простых узлов.
5. Написать на заданную букву названия 5 городов.

Театр теней

Организуйте со своими детьми театр теней. Из бумаги вырезают силуэты героев-марионеток и декорации. Затем натягивают белую ткань и, поставив позади нее настольную лампу, перемещают фигурки. Вы можете реализовать любой сценарий и поставить любую сказку. Кроме картонных марионеток, можно создавать интересные тени руками:

1) индюк;
2) кошка;
3) птичка;
4) крокодил.



Ромашка

Веселый творческий конкурс, не требующий какой-то особой или длительной подготовки. Тем не менее, он неизменно нравится и детям, и взрослым.

Сделайте из бумаги большой цветок ромашки и на нижней стороне лепестков напишите шуточные задания, например такие.

1. Изобразить любой, названный другими гостями, предмет.
2. Нарисовать дружеский шарж на хозяина дома.
3. Прочитать и инсценировать стихотворение «Уронили мишку на пол…»
4. Дать ответ на шуточный вопрос: «Какого цвета стоп-кран в самолете? Какой самый короткий месяц в году?»
5. Несколько раз быстро произнести скороговорку «Сшит колпак, да не по-колпаковски. Надо колпак переколпаковать, перевыколпаковать».
6. Правой рукой имитировать пилку дров, а левой – заколачивать гвозди.

Конкурс с яблоком

Этот конкурс также не требует никакой особой подготовки – нужно всего лишь взять со стола яблоки, предложить участникам произвольно разбиться на пары, повернуться друг к другу лицом и, зажав между лбами яблоко, выполнить любые команды

ведущего: «шаг влево», «два шага вправо», «подпрыгнуть», «присесть» и т. п. У какой пары все задания получатся лучше, та и заслужила приз.

Бабочка

Двоим участникам вручают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шарику.

Задача для игроков – как можно быстрее поймать соперника в сачок, не потеряв при этом шарик.

Найди и возьми

По площадке в произвольном порядке расставляют кегли и в конце ее кладут приз. Игроку завязывают платком глаза и предлагают пройти весь путь и взять приз, не сбив при этом ни одной кегли.

Как только игрок встает на исходную позицию, предварительно изучив маршрут, кто-нибудь безшумно убирает все кегли. Игрок начинает свое движение по сигналу ведущего. Зрители подсказывают ему, куда идти.

Яблоки в реке

Нужно приготовить 2 небольших тазика с водой, в которых плавают по 4 яблока. Участники, держа руки за спиной, должны достать зубами яблоки и перенести их на тарелку, стоящую на стуле в 4–5 метрах от исходной позиции.

В эту игру можно играть двумя командами по 4 человека в каждой, а можно играть и с 2 участниками.

Главное требование к играм и конкурсам, проводимым на семейных праздниках, – это способность развлечь и развеселить гостей.

Участвовать в них могут как дети, так и взрослые. Достоинством этих праздничных забав является отсутствие каких-либо сложных приготовлений, легкость выполнения для участников и неизменное веселье, сопровождающее празднество.

Вкусные игры

Угадай на вкус

На тарелочки выкладываются различные фрукты и овощи, нарезанные кусочками. Ведущий завязывает глаза кому-либо из играющих и дает попробовать на вкус что-нибудь из овощей, например вареную свеклу. Как правило, первый компонент угадать легко. Второй компонент угадать значительно сложнее, так как чувствительность вкусовых рецепторов снижается. Чтобы запутать человека, можно предложить ему попробовать, например, сырую свеклу. Играющий пробует три вида продуктов. Если он угадывает все три вида, то получает небольшой приз. Ход переходит к следующему игроку.

Это очень увлекательная игра как для взрослых, так и для детей. С помощью нее дети узнают о новых вкусах и новых продуктах, развивается внимательность. От этой игры быстро разыгрывается аппетит, поэтому ее лучше проводить перед обедом или ужином.

Вам потребуется косынка, чтобы завязывать глаза игрокам, а также различные фрукты и овощи по сезону. Конечно, игру лучше проводить летом, но это необязательно.

Овощи и фрукты режутся кубиками. Меню игры должно варьироваться по сложности для взрослых и детей. Не следует давать пробовать детям те овощи и фрукты, которые ребенок заведомо не угадает.

Желательно давать детям вкусные продукты. Попробовать на вкус чеснок или вареный лук может быть забавным для взрослого, но не для ребенка.

Хорошо, когда подаются овощи и фрукты разных видов, как сырые, так и приготовленные.

Например, картошку можно подать сырой и вареной. Лук – сырым, вареным и жареным. То же самое можно сделать с морковью, кабачками, баклажанами. Подайте нарезанные ломтиками дыню, арбуз, яблоко и другие фрукты. Не забудьте про ягоды, зеленый горошек, кукурузу.

Помните, что чем разнообразнее будет меню, тем интереснее будет играть.

Кулинарный поединок

Соревнуются два или более игроков. Каждому дается одинаковый набор уже подготовленных, нарезанных продуктов, из которых нужно приготовить бутерброд или салат. Кто быстрее справится с заданием, тот и является победителем.

Интересно, если каждому даются разнообразные ингредиенты, например 10 наименований, из которых по

правилам игры можно использовать только 5.

После игры устройте дегустацию оригинальных блюд.

Подготовьте все ингредиенты для игры сами, чтобы во время соревнования ребенок в спешке не порезался ножом. Для бутербродов нарежьте хлеб, колбасу, сыр, овощи, зелень. К ингредиентам можно добавить любые овощи или фрукты, чтобы у игроков был простор для фантазии (например, обжаренные грибы, зеленый горошек, шпроты, отварные яйца, лимон, оливки, орехи, апельсины, бананы и т. д.). Не забудьте о майонезе, масле, кетчупе.

Для салатов все ингредиенты тоже следует нарезать, чтобы игрокам осталось их только смешать.

Салаты также могут быть разнообразными: фруктовыми, овощными, мясными и т. д.

Активные игры

Сажаем картошку

Играющие становятся в круг и перебрасываются мячом, достаточно быстро, без определенного порядка – кто кому захочет. Если принимающий мяч игрок не сможет отбить его, а поймает, или мяч отскочит от земли, он становится картошкой – входит внутрь круга и присаживается на корточки. Если при потере игроком мяч попадает в уже посаженную картошку, то игроки меняются ролями.

Картофелины также могут реабилитироваться – пытаться поймать отбиваемый игроками мяч. Если им это удается, игроки меняются местами, картошка вновь становится полноправным игроком.

Игра может длится сколь угодно долго и прекращается по взаимному согласию.

Гонки за хвостом

Это игра для большой компании, игроков должно быть не меньше 10 человек. Они выстраиваются друг за другом, положа правую руку на плечо стоящего впереди. Тот, кто впереди – голова, стоящий сзади – хвост. Голова старается поймать хвост – последнего игрока.

Отрывать руку от плеча переднего игрока нельзя! Игроки в хвосте любыми способами пытаются увернуться от головы, но

если ей все-таки удается поймать последнего игрока, то он становится первым и теперь сам ловит хвост.

Заключение

Уважаемый читатель, мы надеемся, что наша книга добавила немало ярких и приятных минут в вашу жизнь, помогла разнообразить привычный досуг и найти общий язык с вашими детьми, что детям она тоже принесла не только массу веселых минут, но пользу в развитии.

Игры развивают у ребенка смекалку, ловкость, сообразительность, помогают формировать характер и правильно строить отношения со сверстниками.

Большинство современных детей проводят все свободное время перед экраном телевизора или перед монитором компьютера. И недаром детские врачи и психологи всего мира бьют тревогу по этому поводу.

Бесконечное созерцание экрана, компьютерные игры с элементами агрессии и насилия тормозят развитие ребенка, плохо влияют на его психику и общее физическое состояние, лишают ребенка живого контакта со сверстниками, обособляют от семьи.

Ребенок как бы уходит в себя, он живет в своем иллюзорном мире и уже не в состоянии адекватно воспринимать свое поведение, критически оценивать свои поступки. Ведь именно в играх со сверстниками малыш получает первые уроки жизни, именно в таких играх начинается подготовка маленького человека к взрослой жизни.

Именно в сложных игровых ситуациях ребенок наиболее полно раскрывает свой творческий потенциал, проявляет характер, смекалку и собственную сообразительность.

В книге представлены игры, в которые ребенок может играть как с вами, так и со сверстниками.

Не упускайте такой возможности, помогите ребенку оторваться от экрана, проведите весело и с пользой совместные выходные или праздники!

Играйте вместе с детьми, окунитесь в волшебный мир детства и увидите, насколько этот запас радости, бодрости и оптимизма будет полезен и вам, и вашим детям. Пусть семейный отдых никогда не станет для вашего сына или вашей дочери скучной обязаловкой, а сделает досуг вашего ребенка разносторонним, творческим и полезным.

Мы искренне надеемся, что эта книга поможет вам и вашим детям в проведении досуга и станет самой любимой.